电脑应用和娱乐的第一选择

总第150期

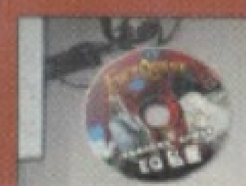
大众软件

13
Popsoft
2003年
半月刊



WWW.POPSOFT.COM









本期特别行动通告

6月30日起一个月内，零售价49元的金山游侠完美版，读者只付28元即可购买！

仅限10000套！

ISSN 1007-0060






A3
EPISODE I

中华武侠游戏巨片

剑侠情缘 网络版

拔剑出鞘，等你雄霸天下

一段中华武林的腥风血雨
一场江湖门派的势力纷争
一款巨资投入的西山居三年力作

公元1160年（宋高宗赵构绍兴三十年），天下之势风云变幻，宋金交兵，烽火连天。一张神秘的“山河社稷图”掀起了中原武林各阵营的群雄争霸、门派之间的纷争。

我（无名）一生不甘庸碌，更不愿留在小村庄里种田虚度年华，毅然走出小村庄踏上了寻找“山河社稷图”的不归路。

“山河社稷图”，究竟隐藏着什么秘密呢？是想成为一代大侠，以民族大义为己任，奋起抗金；还是想成为一代枭雄，成就千古不变之霸业；或是独闯天涯矢志成为万人仰慕的大侠；或是浪迹江湖寻找一段刻骨铭心的动人爱情。这一切的一切都在一念之间……

- 三大阵营、五大系别、十大门派演绎中华武林
- 个性十足的游戏装备上万种，体现武林侠客之魄
- 超大场景、超大地图全面展现中华地域风土人情



剑侠网络版官方网址：www.jxonline.net　请到卓越网JOYO.com订购

址 北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层　邮编 100083　总机 010-82334488　传真 010-82325655　网址 www.kingsoft.net　金山数字娱乐公司 010-82318282
户服务热线 010-82326868　经销商订货热线 010-82325225/82325755　OEM 业务热线 分机5121 集团购买热线 010-82325757　企业业务部分机 5050　技术支持网址 http://support.kingsoft.net
购地址 北京市9636信箱(100055)　欢迎邮购　邮资5元

以上图片仅供参考，金山公司不负责印刷及影像上出现的错误。公司保留在不事先通知的情况下更改产品规格配置及价格。







主管单位　中国科学技术协会
主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
名誉社长　张忠山
社　　长　高庆生
副 社 长　刘贫和（常务）林菁
总　　编　高庆生
副 总 编　裘聿纲

执行主编　Walker
副 主 编　王晨
编 辑 部　田震（主任）
栏目编辑　杨文韬 汪澎 任然 余蕾
　　　　　楼丽丽 答笛 杨立 谭湘源
首席记者　汪铁
专题记者　郭都 张宇 万楠方 李刚 李江
美术总监　祁津忆
本期责编　任然
电　　话　010-88118588-1200
传　　真　010-88135594
新闻热线　010-88118588-1250
通信地址　北京和平门邮局3056信箱
邮政编码　100051

广 告 部　高建京（主任）
　　　　　李怀颖（副主任）霍虹 陈卓 李友斌
电　　话　010-88118588-8000
传　　真　010-88135604
发 行 部　陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话　010-88118588-1602
传　　真　010-88135614

平面设计　林静 尚丽俐
印　　刷　深圳利丰雅高印刷有限公司
　　　　　中国煤炭工业出版社印刷厂
　　　　　中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号　ISSN 1007-0060
　　　　　CN11-3751/TN
邮发代号　82-726
国内发行　北京报刊发行局
订　　阅　全国各地邮局
读者服务部　晶合时代软件技术公司
　　　　　张友利（总经理）
电　　话　010-82634092
广告许可证　京崇工商广字第0036号
出版日期　2003年07月01日
零 售 价　人民币 6.80元
　　　　　港　币 20.00元
　　　　　美　元 4.95元
　　　　　新加坡元 9.00元



新闻速递

新品初评

专栏评述

经过本文第一部分“渠道为王”的立论和第二部分“围绕渠道可能产生的种种问题”后，在第三部分，我们
入分析网络游戏市场“渠道的纰漏”。这也是该文的终结篇。

实用软件

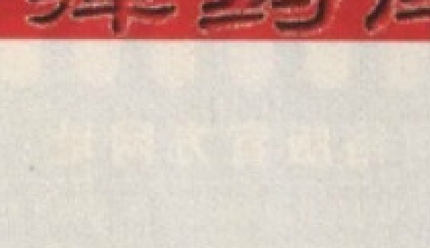
硬件评析

网络时代

2003年01期的《大众软件》
绍了虚拟主机的选购，但有
朋友写信来说，有这么多的
拟主机提供商，究竟该怎么
择，选择谁的呢？头晕，头
啊！于是编辑特地联系了一
对“虚拟主机”略有研究
“专家”和作者撰写该文，
望能为各位正在准备或将要
备购买虚拟主机服务的朋友
提供一点帮助，也让读者们
另一个角度进行了解和挑选。

应用心得





读编往来



Dell Precision™ 360 打造梦幻游戏王国

用科技造梦，全新Precision™ 360工作站特别为游戏动画设计师等专业用户设计，是三维动画制作的理想机型，更强劲可扩展的超级性能，专业的图形处理能力，让灵感精妙绝伦的呈现，令想象力拥有更大发挥空间。除了三维动画，更支持数码内容创作(DCC)、计算机辅助设计(CAD)、地理信息系统(GIS)、AEC、CAE、MCAD等行业应用，支持64MB、128MB多款显卡。出类拔萃的专业性能，加上平易近人的价格，优秀工作站的强大动力，轻松为你创造出令人叹为观止的数码作品。

产品图片仅供参考　液晶显示器需另加费用
广告有效期6月1日－30日



全新上市

Dell Precision™ 360工作站

标准配置价 人民币 **11,499**



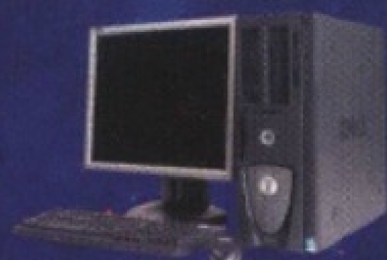
Precision™ 360 工作站

- 支持533MHz前端系统总线 英特尔® 奔腾® 4处理器2.26GHz
- 256MB(2X128) Non-ECC DDR 333 MHz SDRAM内存
- 40GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 64MB nVidia Quadro4 280NVS显卡
- 48X/24X/48X CD-RW
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成16位声卡
- 集成千兆位以太网卡
- 预装Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- Logitech® Optical USB鼠标
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修 (3年内下1工作日上门服务)

此价格不包含显示器

标准配置价 人民币 **11,499**

E-VALUE 配置代码：J620613



Precision™ 450 工作站

- 支持533MHz前端系统总线 英特尔® 至强™ 处理器2.4GHz
- 512MB(2X256) PC2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 40GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 64MB ATI Fire GL E1显卡
- 48X/24X/48X CD-RW
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成16位声卡
- 集成千兆位以太网卡
- 预装Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- Microsoft® 智能鼠标
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修 (3年内下1工作日上门服务)

此价格不包含显示器

标准配置价 人民币 **13,666**

E-VALUE 配置代码：J620623



Precision™ 650 工作站

- 支持533MHz前端系统总线 英特尔® 至强™ 处理器2.66GHz
- 1GB(4X256) PC2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 36GB[1] U320 SCSI硬盘
- 64MB ATI Fire GL E1显卡
- 48X/24X/48X CD-RW
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成16位声卡/集成千兆位以太网卡
- 预装Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- Microsoft® 智能鼠标
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 集成Ultra 320 SCSI with RAID 0 控制器
- 3年内有限保修 (3年内下1工作日上门服务)

此价格不包含显示器

标准配置价 人民币 **19,999**

E-VALUE 配置代码：J620630



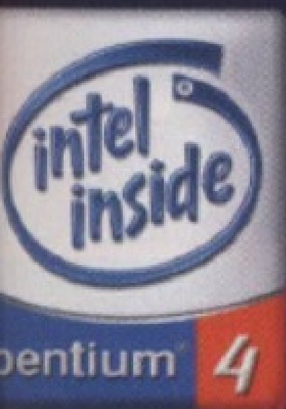
Precision™ M50移动工作站

- 移动式英特尔® 奔腾® 4处理器2.0GHz-M
- 512MB(2X256) PC2100 DDR SDRAM内存
- 40GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 15英寸Dell UltraSharp™ Enhanced UXGA TFT显示屏
- 64MB nVidia Quadro4 700 GoGL显卡
- 8倍速最大DVD-ROM和24倍速CD-RW(内置)
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成Sound Blaster兼容声卡
- 集成3Com 10/100 以太网卡
- 集成56K V.92 capable调制解调器
- 预装Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 集成IEEE 1394端口
- 集成立体声音箱和麦克风
- Dell DualPoint™ 定位装置(触摸屏和定位杆)
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **23,199**

E-VALUE 配置代码：J620628

北京、上海、广州、深圳、南京、苏州、无锡、杭州收取最低运费，其他地区酌加



免费订购咨询（欢迎中小企业来电索取精美产品手册）　广告代码：8100844

800-858-2018

www.dell.com.cn　24小时上网订购享受更多优惠

DELL™ 戴尔™

Dell推荐企业使用Microsoft® Windows® XP Professional

戴尔商用PC采用正版Microsoft® Windows® 操作系统，为了保证品质和服务，请认明Windows® XP正版标签，详情请浏览：www.microsoft.com/piracy/howtotell



编辑部报告

越来越多的人在用网上下载的各种WindowsXP算号器昼夜不停地为了得到一个可用的序列号而努力"工作"，然后再通过一系列繁琐的步骤替换自己正在使用的盗版WindowsXP序列号，以躲过微软在用户安装SP1时所设置的严格检查。每当我看到这种状况的时候，总是抑制不住地感受到Linux对于普通个人电脑用户越来越强烈的召唤。

如果操作系统变成网络游戏，会出现什么样的情况？那时你将通过网络使用自己的电脑，购买点卡按需消费。如果有一天你忘记了续费，你的电脑一定会按照微软公司的指令板出一个"蓝脸"冷冷地任凭你在键盘上做出绝望的努力。或许它也会弹出一个窗口，"彬彬有礼"地告诉你离你最近的续费点地址，没准还能有个路线图什么的，而且这也会被人们说成是微软在易用性方面所作出的又一个努力。但是如果你觉得价钱太贵，不想使用的时候又能怎么办呢？那就只好听任你辛辛苦苦攒起来的那些电脑硬件变成一堆废铁喽，因为那里面所装的，除了微软的软件之外再没有什么别的东西了。

在个人电脑操作系统领域，微软早已取得了绝对的垄断地位，占据了近乎是全部的市场空间。然而这种市场占有率也同样意味着如果没有其他的措施，那么微软在这个市场上已经不可能维持原来的那种火箭式的增长速度了。因此我们看到微软一方面在努力挤入企业级软件市场，另一方面又盯住了近年来成长迅速的移动计算和电子娱乐市场，而在传统的个人桌面应用领域，微软则力图通过互联网的发展不断限制用户使用盗版，榨干这个市场的最后几滴油水。我相信随着网络和技术的不断发展，不必借助政府的管制，个人用户在使用盗版方面也将遇到越来越多的困难，然而就算是这样，你觉得那些相对来说还很贫困的第三世界的用户会拿出相当于一台电脑整机的价钱来购买微软的正版操作系统和Office软件吗？特别是考虑到在这些软件当中，有超过50%的功能你一辈子也不会用到。我认为在这样的时候，他们最有可能考虑的一定是价格低廉的Linux和运行在其上的各种软件。无论是在哪个市场上，价格杠杆的巨大威力你一定不能忽视。

这种状况发展下去，再加上Linux在政府部门和服务器领域的不断增长，将有可能在不远的将来改变整个市场的格局。这便是我们现在保持对于Linux的关注的原因。
对于电脑这种产品来说，某种软件应用在跨过拐点之后其增长将是雪崩型的，而这也正是微软感到最恐惧的地方。



微软的对策是企图用自己的.net策略将垄断扩展至涉及到计算的所有领域，这样用户如果使用与微软不同的技术，就会使自己变成信息孤岛，根本无法与其他人沟通和交流。从我个人来说，虽然我不讨厌微软这个企业，但仍然希望他的这种努力不会成功。

经过近30年的发展，微软已经用惊人的速度变成了一个巨大的帝国。然而历史上还没有一个帝国能做到永世长存，从古代的罗马到现在的美国，莫不如此，微软会是例外吗？其实这是一件好事情，新生事物战胜老旧的东西并取而代之，这个过程叫做新陈代谢，它标志着我们还在不断进步，还是有活力的。然而话虽如此，与帝国作战毕竟是一件恐怖的事情，而如果没有人去做这样的努力，历史的规律也一定不会凭空变成现实。在这里，我要向那些在历史与现实中敢于和帝国相对抗的人们致敬，因为——他们都有一颗勇敢的心。

walker@popsoft.com.cn
完成于2003年06月18日23时20分

信息速递

■本刊记者 Lee

新闻头条

瑞星降价、金山出新——杀毒市场再起波澜

■本刊记者 司马平安



瑞星与金山都是我国知名的老牌杀毒软件厂商，之所以把瑞星的名字放在金山的前面仅仅是出于时间上的考虑。6月3日，瑞星公司突然展开“夏日七彩风暴”行动，宣布要用2200万元来做100天的促销。而在此后一天，金山公司便发布了金山毒霸V和金山网镖V两款信息安全新品并宣布了金山公司2003年度信息安全业务V攻略。

时间上的冲突和错位，使不少人相信在杀毒软件这个充满纷争的领域又开始了新一轮战役。有人指出：“由于‘非典’疫情的影响，传统销售渠道受到了很大打击，许多渠道商的现金流有断裂的危险，因此瑞星此举会导致大量订货资金都流入瑞星，给金山的新品上市带来很大的阻力。”记者在此后的第3天便见到了《金山公司就所谓“第二次杀毒降价大战”的严正声明》，该文指出金山公司的新品上市与其它厂商的降价行为毫无关系，并呼吁反病毒领域的国内厂商需要同心协力，克服SARS给我们造成的困难。此外，瑞星公司副总裁毛一丁先生也明确向记者表示，瑞星降价仅仅是出于对“后非典时期”如何刺激市场的考虑，而绝不是为了引发价格战而展开恶性竞争。

从本刊的角度来看，虽然双方的行为都一定是为了进一步扩大市场占有率，但无论是产品降价还是新品推出，其根本都将使消费者受益。因此本刊记者在采访两家公司的高层时，所关注的要点不是他们之间的竞争，也不是他们所喊出的口号，而是他们目前究竟给消费者带来了怎样的实惠。

对瑞星的关注，在于降价的原因以及力度。

瑞星公司副总裁毛一丁先生告诉记者：“非典时期广州、北京等许多城市的软件零售行业受到相当程度的影响，很多软件卖场门可罗雀，因此当今天非典疫情已基本遏制时，瑞星希望可以通过降价让利给消费者以及渠道的办法吸引消费者购买并帮助市场回到正轨。”瑞星的具体办法是让利2200万元给最终用户和软件经销商，软件建议零售价由原来的198元下调30元，推出附带35元七彩时尚包的超值套装产品（含瑞星个人防火墙）。另外，瑞星还提出将进一步提升软件服务品质，在每周升级2次、每周升级防杀新病毒数200个的“2＋2升级服务”承诺基础上，提升到“3＋3升级服务”，即：每周提供3次升级服务，每周升级防杀新病毒数量提升至300个以上。

对于金山公司的采访主要集中在新产品的功能方面。因此首先值得一提的是，在金山公司新产品的发布会上，记者听到了Intel公司的高层在会上的发言。该公司与金山的合作表明，金山的新产品将是全球首家支持Intel公司迅驰无线移动（Wi-fi）网络计算技术的安全软件产品，具有无线防黑功能。此外“新产品不但具有双引擎杀毒，还在嵌入式杀毒，网页防毒等方面有了大幅度的提高。另外考虑到上一版本中闪电杀毒的功能得到了用户的欢迎，因此又加入了反黄权限设定等诸多人性化的功能。”金山公司副总裁王峰告诉记者，“由金山自主研发的‘蓝芯’引擎目前与原来的内核已达到了无缝结合，其在公安部的测试中也获得了很高的分数，之所以还在采用原有的引擎，是想在这一版本中，实现安全过渡，预计在此后的新版本中‘蓝芯’即可独立完成杀毒、防黑的全部工作。”P

华硕P4P800系列主板独有Hyper Path技术

近日，华硕电脑宣布其生产的P4P800系列主板具有一项独有的创新技术——华硕Hyper Path。该技术可优化英特尔865PE的真实潜能，从而带来865PE芯片组方案的最高性能。其工作原理是Hyper Path技术绕过芯片组传统的冗余机构，为CPU和内存之间的数据传输提供一条捷径，在不牺牲稳定性的前提下增强了系统性能。

启亨ATI系列包装获殊荣



台湾省外贸协会每年都将举办一届“台湾包装之星”的评选活动。近日，启亨REDai显示卡产品外包装盒捧得了“2003年台湾包装之星”的称号，是此届电子类唯一获奖的厂商。

用爱普生创建家庭照片工作室

家庭照片工作室解决方案——爱普生Perfection 2400 Photo扫描仪＋Stylus Photo 900打印机，是配合SP900的专业光盘面打印将其很好地整理保存，再利用这两款机器都拥有的PIM全真数码影像技术，完整清晰地打印成功的应用方案。该方案针对2400P的底片透扫和连续扫描功能，可解决令摄影发烧友头疼的照片分类归档问题。

富士施乐获“环境保护信得过企业”称号

近日，上海市闵行区环境保护局开展创建“环境保护信得过企业”活动，并于日前公布了2002年度“环境保护信得过企业”名单。上海富士施乐复印机有限公司等10家企业，以其在环保方面的努力和而获得肯定。该公司通过一系列安全和环保设计，确保其产品为用户打造出尽可能健康、安全的工作环境。

升技I865主板百兆网卡变千兆

近日，升技同时推出了3款基于i865芯片组的主板，分别是IS7、IS7-E和IS7-G。在规格列表中，IS7、IS7-E的规

信息速递

格都是板载10/100M自适应网卡，而实际上这3款主板上都发现了3Com公司的千兆网卡芯片。其原因主要是在集团采购中，升技未能大量采购到原定的百兆网卡芯片，所以升技只能以大量采购千兆芯片取而代之。至于何时将规格切换成既定的百兆网卡，届时升技电脑将会明确通知经销商及消费者，确保合作伙伴和用户的利益不受损失。

朝华MP3降价

近日，朝华数码展开新一轮的促销活动，其主流中端MP3产品75系列的价格大范围下调，最高降幅高达20%以上。朝华MP3-7560是朝华数码主推的机型，机身小巧，体积仅53mm×53mm×14mm，重量只有35g；配以耐磨的金属机壳，高清晰点阵式液晶显示屏，焕发出炫蓝、炫橙、炫紫3色背光；



其上传下载速度达400kB/s；具有FM调频收音功能，还拥有10米范围内保存600分钟的录音功能，一节AAA碱性电池超节能可播放12.5小时。此次促销具体调价为：64兆的7510由750元调整为590元，64兆的7550由850元调整为650元，128兆的7560由1000元调整为850元。



半月聚焦

诺基亚未获第20张CDMA牌照： 数月后，诺基亚将在中国出品CDMA手机。不过，诺基亚（中国）资讯总监蔡芸澄清，诺基亚并未获得中国第20张CDMA牌照，而是借用首信公司的。此次，诺基亚的入局将改变中国CDMA市场的格局。

索尼（中国）收购索贝数码： 索尼（中国）有限公司宣布，出资购买成都索贝数码科技股份有限公司（索贝数码）的部分股份并控股。据悉，新公司仍将维持索贝数码原有名称，并将致力于广电领域的软件开发、销售及系统集成业务。

远程教学成为新竞争点： 近一段时间由于出行人群减少，移动通信话务量也随之下降。为寻找新的业务增长点，电信运营商纷纷借助视讯业务市场的迅速成熟推出多种新业务，其中远程教学视讯服务已成为多家电信企业竞争的焦点。



环球

美国： 作为微软与AOL时代华纳达成的垄断诉讼和解协议的一部分，两家公司承诺将尝试使其各自的即时信息系统兼容。即时信息IM与电子邮件不同，由于提供即时信息服务的网络是封闭的，所以AOL的即时信息用户不能与微软或是雅虎的IM用户在网上实时沟通。

日本： 正试图重振其PC业务的索尼电子公司，准备在今年夏天推出一系列新款台式机。索尼表示，这些新款PC将安装可刻录的DVD驱动器、数字视频照相软件以及其他先进的配件。

瑞典： 近日，瑞典电信设备爱立信公司表示，作为一项为期5年，外包其全球信息技术运营交易的一部分，它将大约1000名员工划归给了惠普公司。该公司的代理CEO桑斯特朗姆在一份声明中说，外包IT运营是爱立信公司旨在降低运营费用和销售成本的重组计划的一部分。

FX5200冲破500元大关



近日，北京创嘉实业有限公司将其销售的XFX GeForceFX 5200 64MB显卡售价大幅度调至499元。该显卡配备了D-sub数字、S-Video TV Out和15针VGA视频输出端口，使用三星4ns 64MB DDR显存，显卡的工作频率为250/400MHz（核心/显存），支持AGP 8×。不过，此次活动仅限于北京地区。

威盛电子在美控告联发科

威盛电子近日宣布，已向美国旧金山加州地方法院提出控告联发科技股份有限公司(TSE 2454)侵犯威盛光驱控制芯片专利。对于联发科光驱控制芯片的侵权行为，威盛电子将向该公司提出要求损害赔偿，并针对其侵权产品请求禁制令，以维护公司的合法权益。

霹雳升技娇娃亮相电脑城

近日，升技主板推出了“霹雳升技娇娃总动员”活动，即由3位靓丽少女演绎的霹雳升技娇娃将现身全国各大电脑城。只要你周末来到电脑城，就可看到3位霹雳升技娇娃的美丽身影。用3位霹雳升技娇娃来代表3款最新的升技主板——“美丽”娇娃代表Intel 865芯片组的升技IS7主板；“智慧”娇娃代表Intel 875芯片组的升技IC7主板；“热情”娇娃则代表正在热卖的Intel 845PE芯片组主板——升技BH7。活动现场有机会得到霹雳升技娇娃纹身贴纸等精美的礼品；如果购买了升技主板，还可和霹雳升技娇娃合影留念。

趋势科技与微软联手共同防毒

趋势科技近日宣布与微软公司共同发起“病毒信息联盟”（Virus Information Alliance, VIA）。这一联盟为微软和趋势科技两家公司提供了交流病毒信息的正式渠道。成立此联盟的主要目的在于，协助微软客户能及早获得会对微软技术造成影响的最新病毒威胁的重要信息。病毒信息联盟除了实时向微软的客户提供来自网络的病毒威胁及恶性程序代码（malicious code）有关的信息外，还包括病毒信息联盟对病毒威胁所进行的完整评估。此外，微软还提供来自客户的可疑病毒样本，供趋势科技执行病毒分析，以协助趋势科技更好地掌握病毒事件。

数字IT

5000万：美国电信设备制造商朗讯科技近日宣布，将在中国投资5000万美元设立研发中心，从事第3代移动通信技术（3G）的研发。

123亿：韩国电子和电信研究协会发布的一份最新报告称，韩国国内IT业今年第一季度出口业绩喜人。第一季度IT出口与一年前同期的102亿美元相比增长了20.1%，达到123亿美元。

6000倍：加州工学院的科学家正在研究速度更快的新一代互联网连接系统——Fast TCP，它能在数秒钟时间内下载一部高清晰度电影。科学家对10套Fast TCP系统进行的测试表明，它能将下载速度提高到现有普通宽带连接的6000多倍。

30%：索尼上个月预测，到2004年3月为止的财政年度内，公司的营业利润将会下滑30%。这则消息着实让全球的投资商大吃一惊。

友立"会声会影7"家族6月强档预售



6月20日，友立公司为即将登场的"会声会影7"全系列产品推出为期3周的线上预售活动。该系列产品仍然包括单一软件与软硬结合两大类别。针对新老用户对于软件应用的不同需求，软件设有普及版（199元）、升级版（399元）与完整版（799元）3款；带硬件的类别则精心打造了包括旗舰版P2H PLUS（2980元）、DV COMBO（1080元）及DV版（680元）在内的3个组合。值得一提的是，会声会影7较前级产品拥有更高效的捕获功能，可制作多样且精美的特效。

硕泰克进行抗击非典公益活动

目前，硕泰克公司联合网龙公司共同推出抗击非典公益大赛活动。本次活动目的，在于用Flash这种易于在网络上传播的特性，记录发生在我们身边的不同人群共同抗击"非典"的历程，表现全国上下团结一致抗击"非典"过程中所涌现出的先进人物或普通百姓的抗"非典"生活。此次活动诚邀全国各地闪客精英参加，本着公益精神用我们优秀的作品，为在抗击"非典"一线的人员树起强大的精神后盾，给予他们最真诚的祝福。活动最后会选出16个优秀作品，由硕泰克公司给予一定物质奖励并进行宣传推广。

购镭姬杀手9200送艾蒙64MB水晶闪盘

"购镭姬杀手9200加强版送64MB时尚水晶闪盘，价格仅为799元！"迪兰恒进推出的这一促销活动，从6月1日起在全国范围内全面展开，历时1个月。镭姬杀手9200加强版是RADEON 9200系列中的一块高性能显卡，其核心频率为250MHz，配备高速128bit 128MB DDR RAM，带有CRT/DVI/TV-Out的3头输出，完美支持微软的DirectX 8.1，具有AGP 8×的先进规格。

希捷科技关于"硬盘召回事件"发表声明

希捷、迈拓和日立均发表声明，称近日在因特网上登出的一则有关这3家公司召回其硬盘产品的消息是不实的。希捷40GB和80GB硬盘，无论是在中国生产的，还是其他地方的产品，从未被召回过。实际上，自从该产品平台建成以来，希捷公司已向全球用户交付了800多万台80GB硬盘，而且，在今年6月底以前，希捷所有个人存储器的发货将全部出自该平台。

方正推出"万元迅驰"笔记本

近日，方正科技作为英特尔在国内的战略合作厂商，宣布推出国内第1款价格为9999元的"万元迅驰"笔记本——方正颐和T3500C。在价格方面，迅驰笔记本与P4笔记本相当；但在性能方面，迅驰笔记本却更为出色，特别是无线互联方面，能适用于更多的特殊场合。业内人士预计，迅驰笔记本电脑将成为下阶段市场热点消费产品。

爱普生扫描仪修理服务

近日，爱普生部分扫描仪产品在保修期内享受免费"上门取送机服务"（以下简称PICK UP）。据悉，用户购买了爱普生扫描仪产品，就可在产品的标准保修期限内，免费得到24小时内专人PICK UP服务；当故障产品修复后，由专人在最短时间内送回。无论何时，只需拨打一个电话，并出示购机发票和保修卡用户联给爱普生维修人员，即可享受此服务。

USB网络集线器上市

日前，北京蓝山岩科技有限公司宣布推出一款自主研发生产的USB网络集线器。该产品是根据家庭用户的价值需求开发的网络产品。目前该产品支持最多4台电脑联网，支持拨号、ISDN、ADSL、LAN等上网方式，只要使家中的任意一台电脑连接Internet，其他电脑就可通过USB网络集线器连接到可以上网的电脑，达到共享Internet目的。该产品使用普通的USB数据线组建家庭局域网，省去了传统的网卡和网线。

产品快报

■本刊记者 Lee

言论

“‘小灵通’在话务量上会对现有蜂窝移动通信有一定的分流，但不会形成明显的冲击，两者可以也应该共存。”

——中国电信集团总工韦乐平

“尽管开放源代码软件在一些方面有优势，但在需要强化性能或修正缺陷方面，无论如何努力，Linux也超不过我们。”

——微软CEO巴尔默

“财务是一面镜子，是一个企业运营的镜子。有了基础准确的财务数据，就知道企业什么地方是不足的。”

——用友总裁何经华

爱国者3款幻彩水晶机箱上市

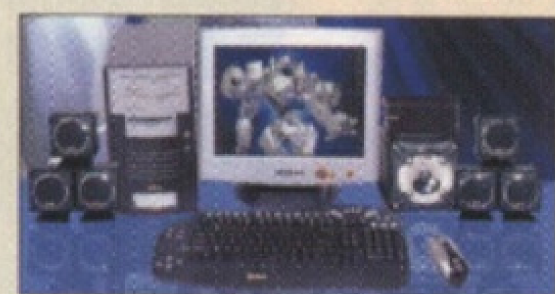


爱国者日前推出了U60、U66、U68三款U系列机箱。产品标配已通过3C国家强制认证的长城300P4-PFC电源。U60和U66两款机箱各配有七彩琉璃的变色霓虹灯；而U68则标配有带LCD液晶屏的温度监控仪，可实时对机箱温度进行检测。该系列机箱采用USB接口前置技术和双程互动式散热结构，具有独特的一组一扣锁光驱的“定心扣”设计。市场参考价：480元

太阳花多媒体发光键盘上市

太阳花最近推出一款为深夜忙碌的人量身打造的专利产品——“月光之恋”多媒体键盘（TK-338M）。该键盘的每个按键都可发出幽幽的蓝色光芒，方便夜晚在不开灯的房间里使用。其键帽内部采用独特的硅胶弹性圆台形垫脚，按键设计符合人体工程学原理，其“防预压”段落感设计使键冒处于既省力又不导致误操作的状态；特有的静音设计使无论用多大的力度去敲击按键，都不会产生任何噪声。市场参考价：258元。

AMW系列之“终极战警”上市



AMW近日推出了“机器战警”系列之“终极战警”电脑整机。该电脑配有17英寸高分辨率纯平显示器；在其Micro-ATX机箱的前面板上，除了前置USB、音频接口外，还有5组被透明PVC保护着的LED灯，灯光可像霓虹灯一样循环闪动。机箱内部配有Intel P4 2.4G处理器，搭配512MB DDR内存，80GB 7200r/m硬盘；GeForce4显卡带有VGA、DVI和S端子TV OUT接口，8声道的高档声卡，40×康宝驱动器。其他外设有多媒体键盘、高解析度光电鼠标和7.1声道多媒体组合音箱。市场参考价：7999元。

昂达推出套装产品——P5PE＋闪电9428

该套装售价1498元，比单购节省200元。AGP 8×规格的昂达闪电9428作为一款NV28系列的显卡，默认核心频率是250MHz，板载三星4ns 64MB DDR SDRAM显存，采用三星TSOP II形式封装。P5PE北桥采用I865PE芯片，南桥为ICH5，集成8个USB 2.0和两个串行ATA接口；内存插槽采用不同的颜色，分别对应双通道DDR400，最大支持容量为4GB；板载VIA VT6307控制芯片，提供IEEE 1394接口；采用Realtek RTL8100BL控制芯片，提供10/100M网卡；板载ALC650 Codec，提供6声道音频输出功能。

TCL王牌笔记本推出新款——L9100

近日，TCL数码科技有限公司最新推出国内第1款宽屏且配有独立显卡的迅驰笔记本电脑——TCL王牌L9100。该笔记本电脑采用15.2”超大15：10宽屏显示，并配备GeForce Go5200显示芯片及64MB独立显存设计；其他配置有1.3GHz的Pentium-M处理器，256MB内存，30G硬盘，兼容DVD光盘并提供CD刻录功能的内置吸入式COMBO。此外，L9100采用Intel最新的Centrino移动计算技术，为用户提供更好的移动性能、更长的电池使用时间以及集成的无线局域网接入能力。

Acer进军投影机市场



近日，Acer推出适合不同类型用户需求的3款投影机，包括：PD720（适用于军队和教育界的高性能会议室投影机），PD520和PD310（两款适用于商务人士的便携式投影机）。3款投影机都具备完善的功能和齐全的输入端口，其光源为UHP的长寿冷光源，使用寿命均达2000小时。可调节式升降架以及1.2×手动变焦聚焦镜头可调节投射图像，以根据不同投射距离达到完好影像效果。配备人性化的无线遥控器，通过设置即可控制电脑进行操作。此外，低噪声的散热设备，在确保灯泡使用寿命的同时，将噪声降到最低，避免会议或上课时对演讲造成干扰。

纯净界19”液晶EZM19A1上市



EZM19A1采用纯净界特有的“清亮技术”，可在实现高亮度、高对比度的情况下，仍然保证色彩饱和。其内部采用4根灯管，有效实现高亮度和高对比度下的亮度均匀性。从性能指标来看，亮度350cd/m²，对比度为600：1，让用户无论在显示图片还是文字上均能获得极佳效果。另外，作为一款19”液晶产品，EZM19A1提供了20ms以内的信号响应时间，在大屏幕液晶产品中还是很少见的。

产品快报

Microtek推出安全型笔记本



近日，Microtek（中晶科技）推出了能对存储的信息进行有效加密保护的安全型笔记本电脑——蓝码系列，成为目前除IBM之外，唯一拥有高安全性产品的笔记本电脑厂商。该电脑配有安全配件——S锁，能免除硬盘中的重要信息（如政府文件、商业机密和个人隐私等）被非法偷窥、窃取、泄漏、更改、破坏或删除的危险，可广泛应用于政府机关、部队、科研、金融、证券、税务等企事业单位及家庭和个人。

微星发布新显卡——Personal Cinema FX5200

Personal Cinema FX5200是支持NVIDIA Personal Cinema数字娱乐方案的新款显卡，它将看电视和欣赏DVD影片、影片编辑、听音乐及玩3D游戏结合在一个解决方案中。此外，该显卡还有一个多功能RF遥控器，用它可从家里任何角落全面控制PC、CD/DVD播放器、PVR和MP3播放器等。

联想高清晰喷墨打印机上市

5月19日，新更换标识的"Lenovo联想"掀起了一轮"高清晰打印风暴"，同时推出3款面对家庭用户的彩色喷墨打印机——3110、5110和6110。3款产品均具有4800×1200dpi超高分辨率，同时设计了"一键通"家电式操作方式，仅用一键即可完成开关机、结束打印、退出纸张等多种操作，并配合全程语音提示，非常适合普通家庭用户的需求。

东芝迅驰新品全线上市

近日，东芝一举上市了5个系列共8个款型的迅驰笔记本电脑新品，均采用"Intel Centrino移动技术"平台，在无线应用上更加方便。此外，在迅驰CPU低能节电技术基础上，配合东芝公司专门开发的笔记本电池，使用时间最长可达6.7小时。同时，面对目前笔记本市场上15英寸LCD大屏显示渐成主流的趋势，东芝在新上市的5个系列迅驰笔记本新品中也相应采用了15英寸LCD大屏幕。

WinDVD Creator携手IBM

近日，英特维数码科技公司与世界知名品牌IBM公司合作，在IBM即将上市的最新款笔记本电脑中，将采用英特维数码科技公司的WinDVD Creator（又名"影音工作室"）软件，即可轻松把视频、数字图像和音频组合成令人心动的专业质量的电影。IBM将推出的4个系列（10种产品）笔记本电脑分别包括：ThinkPad T系列、ThinkPad A系列、ThinkPad R系列及ThinkPad X系列。

方正科技推出文杰A6100U



目前，方正科技推出了一款A6100的升级产品——方正文杰A6100U激光打印机。该产品采用真正600×600dpi的分辨率，12ppm的打印速度；8M标配内存设计，并随机配有50款PS中文字库和50款TrueType中文字库；具有1284并口及USB接口，同时提供A3幅面的打印环境，非常适合商务应用。

京东方推出内置数码摄像头笔记本电脑

近日，京东方推出内置摄像头的数码笔记本电脑T3000，以满足用户对数码生活的追求。该笔记本上沿中部内置了35万像素高精度宽视角的CMOS数码摄像头，可连贯显示640×480像素分辨率的清晰图像，使视频会议和视频聊天成为可能，也可随时随地记录自己的精彩生活。同时，T3000系列还配有专门的多媒体软件，可使数码摄像的操作更加简单化。这款基于P4-M CPU、Intel 852GM芯片组的笔记本电脑，价格仅在万元左右。

QDI夸父GeForceFX 5900上市

联想QDI于6月底推出QDI夸父5900系列显卡。该系列显卡采用基于公板设计，核心频率高达450MHz；使用256-bit的显存结构，搭配128/256MB的850MHz DDR显存；集成最新的Ultrashadow 2.0技术；采用CineFX 2.0的架构。与原来的NV30核心（工作于500MHz）相比，改进了浮点Pixel Shader的运算能力，可达到NV30两倍的性能，并改善了各项异性过滤的图像质量，大大提升了3D性能。除此以外，QDI GeForceFX 5900全部采用日本优质贴片电容，保证电路的干净滤波；散热更采用专业的合金材料设计，使稳定性和可超频性大大提升。

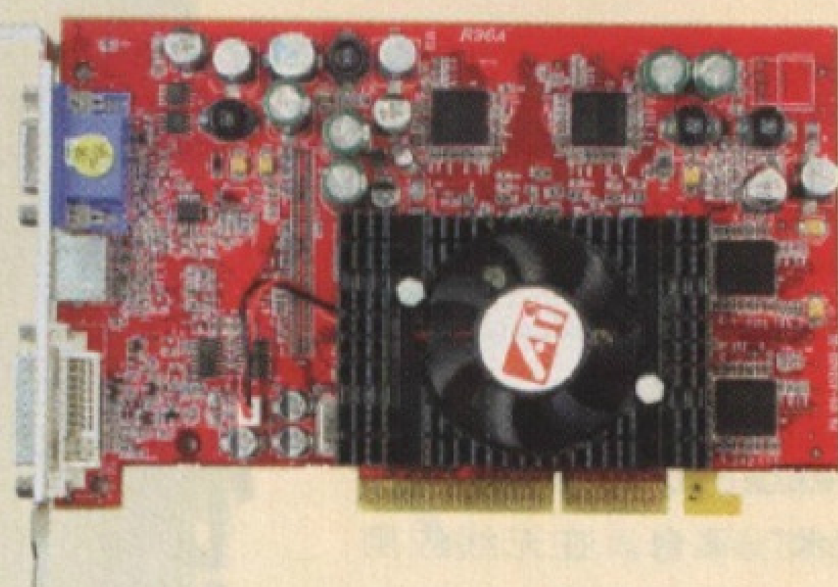
金山毒霸病毒预告

7月6日：脚本病毒（VBS.Happytime）将会发作。
该病毒采用VBScript语言编写，能破坏HTML、HTM、VBS和ASP文件的内容并大量散发病毒邮件。本地的联系人地址越多，收件箱中信件越多，散发邮件数量也越多。当用浏览器打开一个被感染的HTML文件时，病毒会自动设置网页的时间中断事件，该文件存放在C盘的第一个子目录下。危害程度：高。

7月每一天：宏病毒（July killer，7月杀手）将会发作。
它是一个破坏力极大的病毒，会在7月的每一天发作。病毒发作时，屏幕上会出现"醒世恒言"对话框，如果选择"确定"，将出现"恭喜你是个智者"的对话框；若连续3次选择"取消"，将会出现"现在，上帝就要惩罚你……"的对话框。之后，病毒将悄悄地更改autoexec.bat文件，写入"deltree/y c"命令，下次开机时即会自动删除C盘下的所有文件。危害程度：高。

7月每一天：蠕虫病毒（中国黑客）将会发作。
通过电子邮件传播的蠕虫病毒，邮件主题为Hi,i am<计算机名>（如：Hi, I am test）。病毒运行后会向外发送大量邮件，从而大量占用网络资源，严重阻塞网络。该病毒可感染Windows的PE可执行文件独有的三线程机构，很难将其查杀彻底。危害程度：中。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。



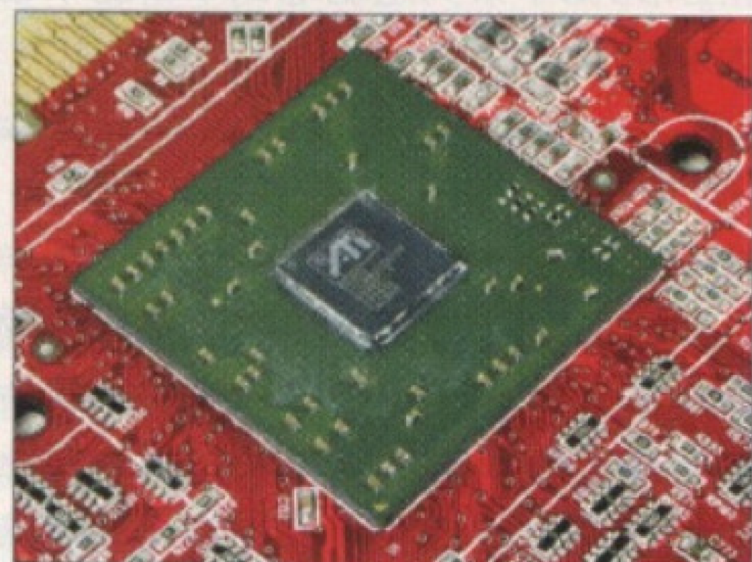
厂商：迪兰恒进（Dataland）
上市：2003年6月
售价：1790元
附件：驱动光盘、DVI转15针D型接口
推荐：定位中端，ATI RADEON、GeForce2级别显卡的升级用户可考虑
咨询电话：010-62646808

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

中端显卡新秀——迪兰恒进RADEON 9600 Pro

随着R350、RV350芯片的发布，ATI又一次更新了产品线，其高中低端将分别由RADEON 9800 Pro、RADEON 9600 Pro和RADEON 9200 Pro领衔。对于国内的游戏玩家来说，处于中端的RADEON 9600 Pro无疑是最为吸引人的产品。



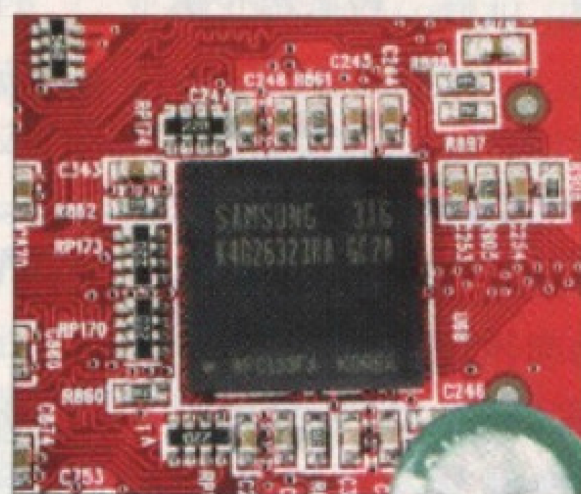
RV350核心

RADEON 9600 Pro基于RV350芯片，采用128bit显存，最大显存总容量为128MB。RV350的晶体管数量比R300少得多，仅有7500万左右，且采用0.13μm工艺，因此发热量相对有所降低，其核心散热片甚至比RADEON 9500还简单。由于上述原因，RADEON 9600 Pro的频率也比较容易得到提升，核心/显存频率达到了400MHz/300MHz（DDR等效600MHz）。在硬件规格上，RADEON 9600 Pro相对于RADEON 9500 Pro更简化，它仅有4条拥有单材质贴图单元的像素流水线，2个顶点着色器，均为后者的一半，不过较高的频率能够弥补部分性能损失（见下表）。

填充率对比表（3DMark03测试结果）

型号	R9600 Pro	R9500 Pro	R9700 Pro	R9800 Pro
单纹理贴图（M Texels/s）	902.7	805.0	1495.4	1698
多重纹理贴图（M Texels/s）	1539.4	1772.6	2248.7	2619.7

我们这次拿到了一块迪兰恒进的镭姬杀手RADEON 9600 Pro，它采用红色PCB，提供S-Video和DVI接口，可支持双显示器。显卡正反面共8颗三星2.8ns显存（BGA封装），总容量为128MB，核心/显存频率为398.25MHz/297.00MHz（594MHz DDR）。这款显卡的外形尺寸和R300系列完全一致，线路设计也颇为相似，不过板上元件却显得节省了不少；显卡上取消了外接电源，供电电路也较为简单。测试平台采用支持AGP 8×的i865主板，3.0GHz P4（800MHz FSB），Kingmax DDR400 256MB×2。操作系统为英文Windows XP Pro+SP1，采用ATI催化剂驱动3.4版，主板则安装Intel芯片组驱动5.00.1012。



2.8ns显存颗粒，理论上可达350MHz（700MHz DDR）。

R9600 Pro测试成绩表

项目	No FSAA，No AF	4X FSAA+4X AF
3DMark2001 SE 32位色		
1024X768	11871	7018
1280X1024	9161	5025
1600X1200	6607	/
3DMark03 32位色		
1024X768	3476	/
QuakeIII 1.32 32位色 fps		
1024X768	280.4	145.2
1280X1024	185.8	96.7
1600X1200	128.9	70.0
UT2003 32位色 fps		
1024X768	123.9	68.5
1280X1024	87.8	48.0
1600X1200	59.7	23.0

注：FSAA为全屏抗锯齿，AF为各项异性过滤，均为增强画质的技术。

从测试成绩来看，RADEON 9600 Pro的表现中规中举；由于显存带宽较低，在打开全屏抗锯齿和各项异性过滤的情况下，性能下降比较明显；在一般3D应用中RADEON 9600 Pro的性能也会略低于RADEON 9500 Pro。

晶合实验室测试联盟



工程师点评

作为一款刚刚上市的产品，R9600 Pro和R9500 Pro相比，在性价比方面没什么优势。不过我们应该看到，R9600 Pro具有简化的芯片设计和新的生产工艺，这使它的成本比基于R300核心的R9500系列要低得多，相信其价格很快会调整到合适的水平。从市场定位来说，R9600 Pro无疑将填补R9500 Pro和R9500之间的市场空隙，而不是像此前传言的那样替代它们。

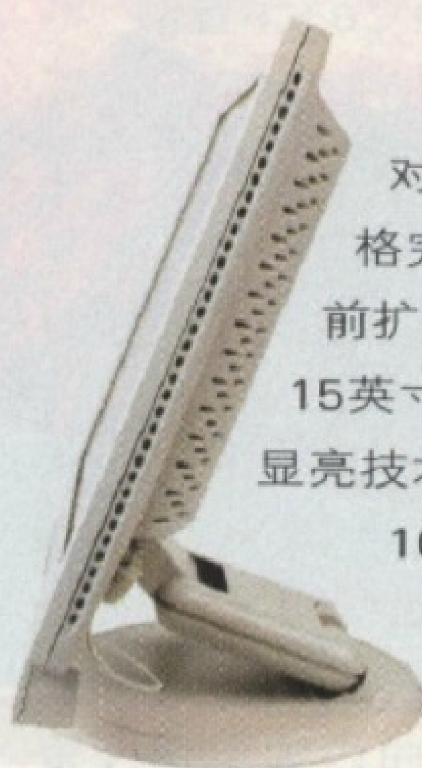


厂商：飞利浦消费电子（Philips）
上市：2003年6月
售价：3550元
附件：电源线、音频线、快速安装指南、驱动及软件光盘、保修凭证
推荐：对显示器质量要求很高、经济较宽裕、渴望节约桌面空间的PC用户
咨询电话：021-62582912

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

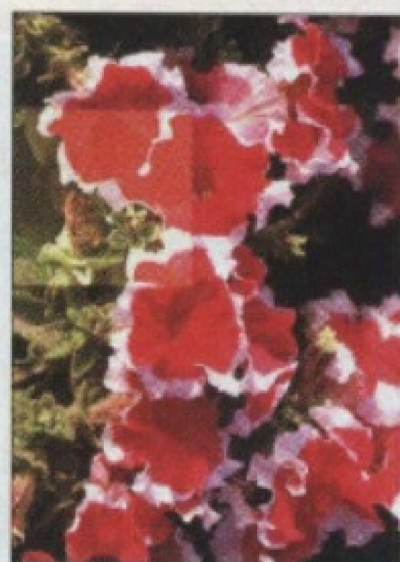
4D数码图像新世界——飞利浦150P4 LCD



LCD显示器市场经过一段时间振荡后又逐渐稳定下来，对用户来说现在15英寸LCD的价格完全在承受范围内，选择范围空前扩大。150P4是飞利浦最新推出的15英寸LCD，它率先将飞利浦的数字显亮技术运用到了液晶显示器上。

105P4采用浅灰色（可有不同颜色）外壳，造型简洁大方，正面边框很窄，机身也很薄，底座采用折叠式设计，可最大程度节约用户桌面空间，必要时甚至能直接挂到墙上。105P4内置双声道喇叭（每个1W），音量调节和喇叭电源开关都设计在面板上，交直流变压器整合在两个喇叭中间，用户只需要普通的电源线即可。

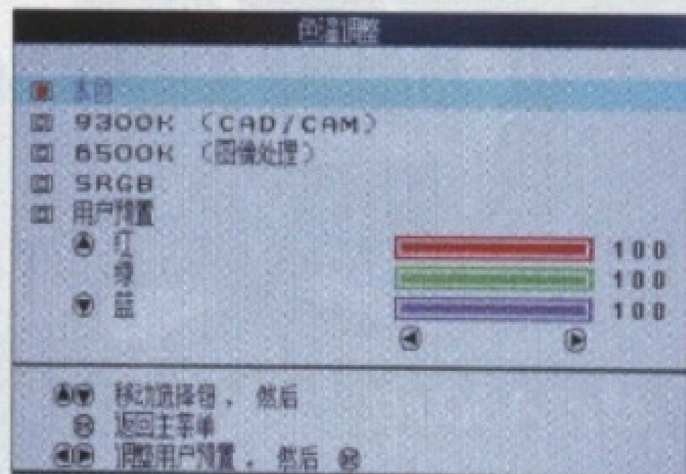
对比度和色彩表现力是LCD和CRT相比差距较大的方面，105P4使用全新DSP数字芯片（LightFrame Pacific），能对视频信号进行辨别及处理，同时从亮度、锐度、对比度及色彩鲜艳度4个方面对显示图像进行调节，飞利浦称之为“4D数码图像处理”。为更好地配合数字显亮技术，105P4具有双输入接口，但随机没有附带DVI数字线。4D数码图像处理可通过LightFrame3软件实现，它在IE中甚至能做到自动检测和16张图片同时显亮，用户可对整张图片或鼠标选择的区域进行显亮。显亮的效果相当明显，“区域显亮”使用户可在保持整体视觉效果的同时对需要的区域进行显亮处理，4D效果的调整可在LightFrame3中设定。


图片局部显亮效果

105P4面板上的LightFrame热键可实现全屏显亮，按下3秒钟还可进行即时的显亮演示。全屏显亮主要用在游戏或视频欣赏，不过我们认为全屏显亮的对比度和亮度都偏高，使得人物肌肤明显生硬，如果观赏距离远的话效果还是不错的。

105P4硬件指标不算很高，亮度为250流明，对比度为400：1，整体响应时间25毫秒。和指标不太相称的是，其实际显示效果却非常优秀，文本显示清晰、字迹锐利，图片色彩丰富，在视频和游戏方面，105P4的表现出来的延迟很短，我们认为比一些16毫秒的产品还要出色。105P4的左右可视角度达150°、上视角为50°、下视角为60°，实际表现和指标基本相符。105P4还通过了最新的TCO'03安全认证，飞利浦非常谦虚地把标志藏到了机器背面。

105P4的OSD菜单默认为简体中文，有6种语言可选。105P4的按键和以往产品有些不同，键程更短，操作手感更好；它增加了一个视频消噪功能，可调整相位和时序的表现，并带有LCD显示器中少见的屏幕位置调整。105P4的色温调整功能是我们测试过的LCD中最强大的，它可选择本色、9300K、6500K、SRGB和3原色独立调整。9300K模式多用于CAD/CAM设计；6500K则较适合图像处理；本色更接近人眼视觉效果；3原色调整为高端用户准备；SRGB是众多数码设备如数码相机、扫描仪、打印机使用的色域，使用该模式可更好地保证输入输出的一致性，得到需要的效果。

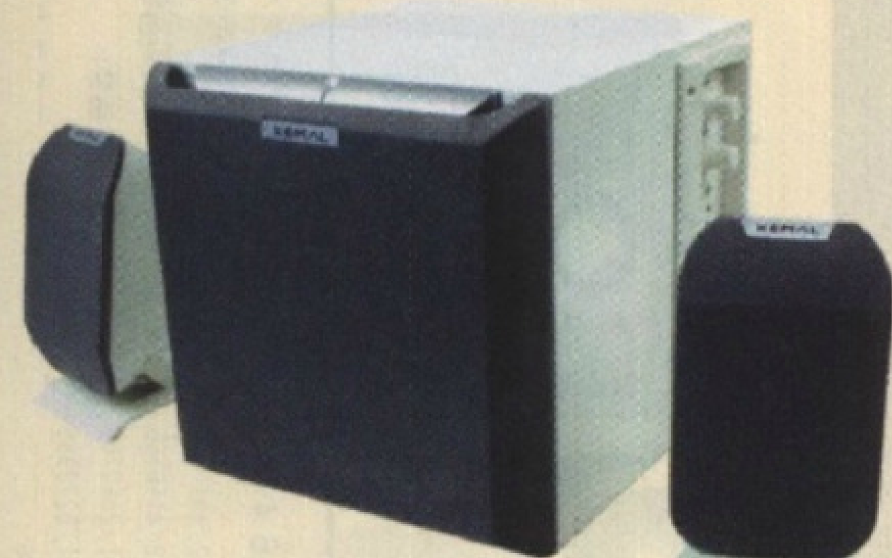


色温调整菜单



工程师点评

105P4在测试中表现出了良好的品质，各方面都令人相当满意，是近期LCD显示器市场的一款佳作。105P4的适应范围相当广，相信大部分专业用户也会对它爱不释手。遗憾之处是价格偏高，希望上市一段时间后价格能有所下调。



厂商：爱德发集团
上市：2003年6月
售价：165元
附件：音频连线、说明书、保修卡
推荐：对音箱要求不高的普通家庭用户
咨询电话：800—810—5526

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 李璨

小巧灵犀 非常之选——爱德发[声迈]音箱

如果仅凭“声迈”（XEMAL）这个陌生词汇进行判断，很多人都会误认为这是个不起眼的小品牌，实际它是爱德发集团继大名鼎鼎的“漫步者”之后新近推出的音箱品牌。目前“声迈”系列有3款产品，包括X100、X200和X300，从售价上看都属于低端产品；不过这并不代表“声迈”就是爱德发低端代言人，也许以后我们会逐步看到它的中高端音箱。

我们于第一时间收到了“声迈”系列中的X300 2.1，其外包装小巧灵活，总重量仅5千克多一点，音箱的体积也相当紧凑，相信能搏得不少MM的喜欢。X300的主色为白色，外型设计活泼时尚，很适合年轻人。卫星音箱采用塑料箱体，2.5英寸纸盆扬声器，后置倒相式设计；低音单元则使用5.5英寸纸盆扬声器。单从性能指标上看并没有特别之处，但仔细考察后却让我们觉得，即使是这样的低端产品也能显出厂商的功底。



卫星音箱

很多卫星音箱的仰角设计为不可调整，在桌面较低时，扬声器无法面向人耳，难免会影响听音质量。X300的卫星音箱底座就设计成了可拆卸式，箱体重心又设计得恰到好处（塑料箱体易加工的好处），摆放时既提高了扬角，又不必担心会倒下，相当巧妙。

面对一大堆音频线如何接驳，一直是令“菜鸟”头疼的问题，X300的接线方式也凸显人性化特色——采用符合AC'97规范的彩色插头，并用中文标识取代了以前的“Line In”、“Left”、“Right”等烦人的英文（许多“国货”明明就是面向国内市场销售的，上面却几乎见不到汉字），音箱控制面板也一改以往非前即后的老版式，放置在右侧，显得新颖而美观。


彩色插头和中文标注。

尽管X300的低音单元功率仅有12W，但没有散热片还是让我们比较疑惑，据爱德发的技术人员介绍，X300是利用气流流经倒相孔管道的原理，将内部功放散发的热量“顺手牵羊”带出箱体，这一设计构思独特，兼顾外型美观，可谓一举两得。

X300的频响测试成绩相当不错，覆盖50Hz～16 000Hz，这样的指标对于2.1系统是可以接受的。不过X300播放音乐的实际效果并不很出彩，高频效果一般，弦乐稍嫌生硬，播放电子音乐尚可，而且它也未能摆脱低端2.1音箱中频较弱的缺点；低频方面由于使用了TDA2030C功放芯片，18W功率的力量与同类产品相比还是不错的。

爱德发特意强调X300在游戏定位中的表现，我们也用它试玩了几款强调定位的FPS游戏如CS、Quake Ⅲ、《重返德军总部》等，其表现尽管不能说特别突出，但2.1系统所特有的震撼及刺激感还是得到了不错的表现，爆炸和惨叫声都比较生动。

技术规格

输出功率：RMS 6W×2（卫星音箱）+12W（低音）
信噪比：不小于85dBA
低音扬声器：5.5英寸防磁纸盆
高音扬声器：2.5英寸防磁纸盆
低音炮箱体尺寸：221mm×207mm×249mm
重量：约5.1kg



工程师点评

作为一款定位低端的产品，X300的表现并未给我们留下特别深的印象，但它在设计方面有不少独特之处，小巧可爱的外型也很讨人喜欢，适合那些“预算”不多，又希望买到质量有保障的产品的朋友。



厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2003年6月
售价： 1380元（128MB）
附件： 说明书、驱动及软件光盘、USB链接线、充电适配器、耳机、颈绳、便携包（大小各一个）
推荐： 喜欢音乐的电脑用户
咨询电话： 0512－68095919

炫目度：

口水度：
性价比：

晶合实验室 iCat

小巧玲珑的另类MP3——明基Joybee 120

呼机？打火机？不，这是一只MP3播放器。通常看到它的人都会产生类似上述的反应，无论你猜它是什么，就是想不到它是MP3播放器，这也许正是明基Joybee 120的个性所在。除了古怪的外形，全金属的外壳在同类产品中也很少见，到底是大厂的产品，做工相当不错。

明基新推出的这款MP3播放器共有银、橙、绿3种颜色，及64MB、128MB和256MB共3种容量规格，支持WMA，并提供了FM收音功能。机子的正面是长条形的带蓝色背光的液晶屏，需要手动开启，这样较省电，但有时稍嫌繁琐；液晶显示为全中文界面，不过由于面积较小，能显示的文字相当有限。上方是5个主要的控制键和耳机插孔，右侧则是开关及内置麦克风，整个机身相当小巧和紧凑，但细小的按键不太适合男士。


功能键和耳机插孔



开关和USB接口

这款MP3之所以能做得如此小巧（57mm×38mm×11.5mm），是因为它内置了450mAh的锂电池，播放时间长达16个小时。经我们实际测试，在默认设置下MP3播放时间基本符合标称值。它采用USB 1.1接口，在WinMe/2000/XP下可免驱动，这是一般MP3播放器所不具备的，这下想用MP3播放器当闪盘就方便多了。USB接口同时也是充电器接口，连接外接电源时可正常使用，这个设计非常实用。我们采用SiSoft Sandra Pro测试了它的传输速度，读取约906kB/s，写入约648kB/s，平均777kB/s，性能属中等偏上。

Joybee 120的MP3和WMA播放质量相当不错，而FM收音效果一般，不过灵敏度较高，适合在移动中收听电台。它支持麦克风录音和FM录音，录制FM的效果中规中矩，而通过内置麦克风的录音效果很好。Joybee 120附送的耳机音质表现平平，一般来说，对于音质有苛求的用户最好用自购耳机取代MP3的原配耳机。

Joybee 120提供了7种均衡模式及4种循环模式，均衡模式包括正常、重低音、高音、摇滚、爵士、古典和流行；循环模式则包括了正常、全部循环、单曲循环及随机播放。FM收音不支持均衡器，且不能预设频道，这给收听造成了很大麻烦，幸好它还具备自动搜索频道的功能，算是一点补偿。Joybee 120具备固件升级能力，但我们测试时尚未发现新的固件版本。


录制MP3

QMusic是专为这款产品设计的音乐管理软件，它还具备从CD上直接抓音轨并压缩成MP3添加到曲库中的功能，十分方便。软件内置的播放器功能也比较强，甚至还有视觉效果；在文件管理方面它就比较弱了，下载MP3前必须先将相应文件拷贝到硬盘上的曲库目录下，较为不便。另外，该软件具备一个比较有用的搜索功能（只能搜索歌名），有大量MP3的用户找歌就方便多了。

工程师点评

优点：体积小，做工精良，全金属外壳，FM收音灵敏度高，内置锂电，播放时间长。缺点：操作性欠佳，FM没有预设频道的功能，FM收音及录音效果欠佳，软件功能有待改善。总体来说这是一款很有个性的产品，在同类产品中独树一帜，如果能在功能及易用性方面加以改进，会十分具有竞争力。

Be Cool
Be Converse

不羁的感觉

有点年轻，有点叛逆，有点酷，也有点帅，水洗牛仔帆布张扬敢做敢为的西部牛仔精神，举手投足间散发出强烈的个性魅力。

- 水洗牛仔帆布鞋面，凸显狂放不羁的古典牛仔风范。
- 鞋边采用抽纱处理，随心随性，自由独立的精神尽情展露。
- 不规则LOGO印刷，经典复古味更加明晰。
- 复古仿旧的纯棉鞋带，古旧中蕴含优雅，与率真质朴的牛仔风格相呼应。

李威
匡威品牌代言人



西 部 牛 仔 鞋

春夏新品 现正热卖

★CONVERSE

裕晟（昆山）体育用品有限公司（中国总代理） www.yucheng.com.cn



厂商： 罗技电子（Logitech）
上市： 2003年5月
售价： 4188元
附件： 音频连线、光纤数据线、说明书
推荐： 经济宽裕的高级数码音频爱好者
咨询电话： 010-65813833

炫目度：●●●●●
口水度：●●●●●
性价比：羊羊扌

晶合实验室 李璨

把DTS影院搬回家——罗技Z-680音箱系统

近年来，著名的桌面外设厂商罗技向多媒体音箱领域大规模进军，使得消费者的选择变得异常丰富，无论在中端或低端领域，我们都可看到其产品。但高端部分却迟迟不见罗技的动静，虽然罗技很早就在国外发布了其音箱旗舰产品——Z-680，却迟迟未在中国大陆出现，直到差不多半年后，我们才得以一睹它的真容。



机器人一般的卫星音箱。

也许有些读者已从一些国外网站了解到Z-680是一款支持DTS及Dolby Digital PRO LOGIC II双解码的产品，但对DTS、AC-3的概念依然不甚清晰，这里我们以DTS为主线向大家介绍一下它们的情况。

最早为大家所熟悉的AC-3又称为Dolby Digital，是由Dolby公司于1992年提出的音频格式，主要应用于DVD影片。AC-3能提供5.1声道回放，音频数据压缩率最大约为10：1，由于压缩比例及算法问题，得到的音质并不十分出色，而且它的环绕只是单声道，分离度一般。

DTS全称Digital Theather Systems，即数字影院系统。DTS系统中前置音箱、环绕音箱、中置和重低音各自独立运行，采样率均为20bit、48kHz，也就是所谓的全频模式，由于信息量的增加，DTS数据流由AC-3的448kbps提高到1536kbps，压缩率仅为4：1，理论上能获得更好的音质。也许是感受到来自DTS的威胁，Dolby公司对Dolby Digital加以改良，推出了和DTS相媲美的Dolby Digital PRO LOGIC II，它在数据指标上基本上和DTS一致，而且能将普通立体声信号扩展为多声道，这种“假环绕”对CD、LD这样的音源依然有实际意义。

要实现DTS、AC-3回放，需要对相关数据进行解码，解码又细分为硬解码和软解码两种。撇开价格因素，硬解码在资源占用、回放效果上都有明显优势，但基于成本考虑，很少有声卡厂商在芯片中加入硬解码功能，就算顶级的SB Audigy2也仅支持AC-3解码，而数据流较大的DTS解码，只有依靠处理器和软件的配合完成（比如WinDVD），效果差强人意。发烧友执著的追求，使得自带解码器的高档多媒体音箱应运而生，从创新的Inspire5.1 Digital 5700到本文的主角——罗技Z-680，我们有了越来越多的选择。



庞大的低音单元。

让我们回头看看这款产品，Z-680庞大的体积昭示其较大的功率，实际上我们认为对于一款多媒体音箱而言，Z-680的功率可用“恐怖”二字形容：各单元额定的不失真功率分别为62W（卫星音箱）、69W（中置）和188W（低音单元），在表现大动态场景时，剧烈的震撼让人感



放大器实际与音室处于隔离状态。


SoundTouch控制中心。


音箱上的THX认证标志。

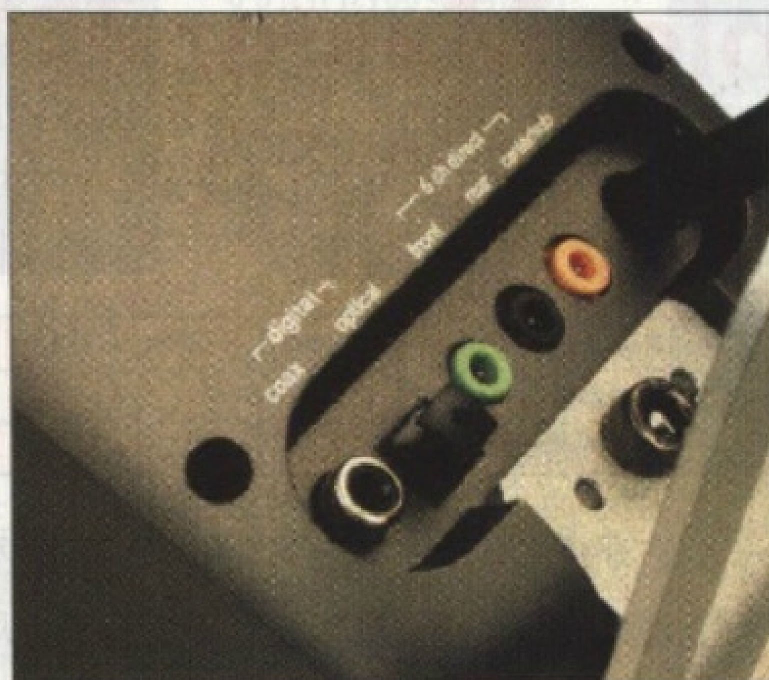
觉心都快跳出来。如果在家中使用，要想不被家人或邻居抱怨，隔音工作是必不可少的。

Z-680的外型设计有着较为强烈的金属气息，黑色机身和铝合金脚架都给人冷冷的感觉。卫星音箱分量不轻，前置倒相式设计，扬声器为纸盆材质，由于缺乏详细资料，我们只能实际试听的角度来评价了。

低音单元个头很大、分量十足，后方金属壳体内是放大器，为了保证音质，放大器几乎与音室隔离。


控制中心下方标注了DTS、Dolby Digital PRO LOGIC Ⅱ 及THX认证。

罗技的音箱喜欢通过D-sub的接口实现对音箱的操控，Z-680也采用了该设计，独有的Sound Touch控制中心拖着一条粗粗的尾巴，看上去颇有些夸张。罗技将解码器整合入控制中心，并让它负责音频输入输出及各种设置、调整键钮（音量、模式选择，还提供耳机插孔）。和SoundTouch控制中心搭配使用的还有一个功能齐全的遥控器，虽然笔者对SoundTouch控制中心的设计很满意，但也有一些同事认为“难看”且“摆放困难”应当采用更为紧凑的设计，这就完全看个人喜好了。


输入部分，数字和模拟接口一应俱全。

试听时，我们采用了Audiotrak Prodigy 7.1声卡，它同时提供数字输出及模拟输出。Z-680的实测频响范围在50Hz～20000Hz之间，相当出色，特别是低频部分，喜爱摇滚、重金属的朋友一定会非常满意。Z-680也是一款比较适合听音乐的产品，高、中、低频都有不俗表现，足够的功率让它在各种场合下都能游刃有余。

我们重点考察了Z-680在DVD影碟回放上的表现。Z-680采用Cirrus Logic的CS493263-CL作为解码芯片，这是一款通过了THX认证、性价比较高的处理器，我们常常在中低价位的AV功放中见到它的身影。WinDVD白金版是公认比较优秀的、带DTS软解码的播放软件，我们以它为参照，对Z-680的硬解码和软解码进行了比较。

Z-680的硬解码给我们留下了极其深刻的印象，各声道的分离度、定位的准确性、大动态效果都明显高于软解码，以《拯救大兵雷恩》中诺曼底登陆场景为例：士兵没入水中，子弹由水面前方射入，硬解码的情况下我们闭上眼睛也能感知到子弹弹道的大致位置，而软解码的声道定位则相对模糊。硬解码在高、中、低音的分离上似乎也有贡献，无论是爆炸、人声感觉都更为清晰，而软解码则感觉较“闷”。我们甚至感觉到硬解码使得画面更加连贯，不过这也许是心理作用，但在降低系统资源占用方面，硬解码肯定是有所贡献的。



方便调节的触控按钮，包括各种音效选择。

测试过程中发现Z-680和个别DVD播放软件的兼容性不是太好，有时与声卡之间采用数字线连接，也需要在播放器中选择模拟输出，选择SPDIF数字输出就没有声音，不过大多数情况下并不影响使用。

Z-680也是非常适合家庭影院的产品，相对传统意义上的家庭影院，它在体积、成本方面拥有很大优势，更为重要的是，其功率也完全能满足家庭需要，事实上我们认为这款产品更适合在10平米以上的房间里使用。

Z-680提供了不少音效（Effect）选择，我们认为它们在播放双声道影片时，可营造出不错的氛围，这也是Dolby Digital PRO LOGIC Ⅱ 的特色之一。它的附件还算齐全，但说明书显得简单了一些，而且没有中文。



工程师点评

硬解码的效果是震撼的，作为罗技的旗舰级音箱，Z-680在各方面都比较令人满意，但这样高的价位，恐怕只有经济很宽裕的高级数码音频爱好者才能享用了。



厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2003年6月
售价： 195元
附件： 说明书、驱动光盘、手托、质保卡
推荐： 普通电脑用户
咨询电话： 0512-68095919

炫目度：
口水度：
性价比：



iCat

上网、娱乐我全能——明基52UJ多媒体数码键盘

明基的键盘一直以物美价廉受到广大用户的喜爱，近日明基又针对高端用户推出了52UJ多媒体数码键盘。

这款键盘通体乳白色，灰色及蓝色的控制键作点缀。它本身采用USB接口，键盘底部还提供了两个USB接口，方便使用。它的键程较长，阻力较大，笔者很喜欢这种“硬”键盘，其触感和明基经典的52M防水键盘类似，不过释放按键时有一点点粘滞。键盘顶部的“ESC”及功能键的面积较小，按起来感觉不大好，但看起来和键盘整体设计倒很协调。它还配备了可拆卸的手托，用起来很舒适。

52UJ的多媒体功能需要专门的驱动和软件实现，键盘上方的功能键主要用于媒体播放和常用上网操作，也可由用户自定义功能。装上驱动后会在系统托盘中出现一个小图标，并启动一个工具栏，其中的功能均可通过键盘上的功能键实现，不过工具栏会占据屏幕空间，以至于不能最大化窗口，希望明基能在以后的版本中加以解决。明基还设计了一个小型的媒体播放器，界面十分漂亮，但功能一般。另外，不知为何，明基的键盘都有两套型号，这款多媒体键盘通常称为52UJ，但键盘上的标识是6511-UJ。



工程师点评

大家对这种有很多功能键的键盘已不陌生了，其价格也趋于平民化。明基52UJ就是一个代表，如果能进一步改进软件方面的功能，就更理想了。



厂商： Cooler Master
上市： 2003年6月
售价： 60元
附件： 导热硅脂、Cooler Master铭牌
推荐： 对噪声敏感的普通电脑用户
咨询电话： 0752-2608893

炫目度：
口水度：
性价比：



iCat

你听得到我吗？——Cooler Master 酷冷-R71

如今想找到强力的CPU散热器并不算难，难得的是享受片刻宁静。随着风扇转速的提升，散热器噪声越来越大，怎样才能享受清爽宁静的夏日呢？Cooler Master最新推出的酷冷-R71就是一款低噪声的风扇，支持赛扬、PⅢ和AMD的CPU，标称支持到Athlon XP 2600+。散热片为高纯度铝制成，虽没有采用铜触底，但肋片设计合理，实际散热效果不错；半透明淡绿色材质的风扇看上去透着一种凉爽；扣具宽大结实，可方便地徒手拆卸。

我们采用Duron 1GHz超频至1.1GHz、Athlon XP 3000+和1700+（超频至1800+），室温约27℃，用两种方法测温：通过Motherboard Monitor软件监控CPU核心温度；利用红外线测温仪探测散热片底部温度。操作系统为Windows XP，在Super π中计算419万位后记录CPU核心及散热片峰值温度：

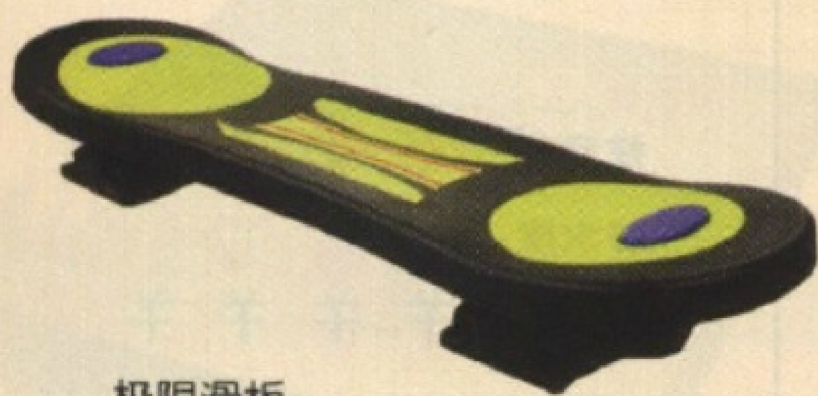
测试项目/CPU	Duron 1.1GHz	Athlon XP 1800+	Athlon XP 3000+
Motherboard Monitor	48	49	65
红外线测温	35	33	43

它的散热效果还不错，尽管标称最大上2600+，但在有空调的情况下也能上到3000+。风扇噪声明显小于一般电源风扇，放在机箱中很难分辨出声音。其静音的实现除转速低以外，更有赖于Cooler Master的专利技术——来福轴承，这是一种含油膜的滚珠轴承，油膜有利于减小轴承阻力和摩擦，同时轴承外侧的导油槽可使油及时回流，形成“回路”，因此既可延长风扇寿命又能有效降低噪声。



工程师点评

这款风扇在保证了散热能力的同时，极大地降低了噪声，没有辜负它的称号。从产品定位来看，它也非常适合有较好室温环境和不需要超频的普通用户，性价比较高。



极限滑板

炫目度：

口水度：

性价比：

厂商： 北京利健天行科技发展有限公司
上市： 2003年5月底
售价： 798元（两件产品价格相同）
附件： 驱动及游戏光盘、说明书
推荐： 每天长时间接触电脑、喜欢玩游戏而没时间健身的用户
咨询电话： 010-82871379



晶合实验室 小虫



电脑踏步机

炫目度：

口水度：

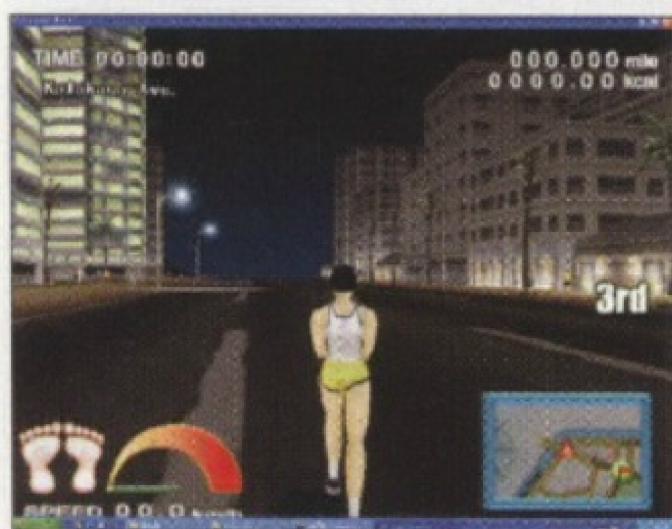
性价比：

步尔康电脑踏步机和极限滑板

现代生活越来越离不开电脑，然而在电脑前坐久了很容易带来各种毛病，如视力下降、腰肌劳损等。电脑只会损害健康吗？不，当然也能用来健身，几年前风靡全国的跳舞毯就是很好的例子。如果实在离不开电脑又想锻炼身体，不妨看看下面两款新颖的电脑健身器材。

既然是电脑健身器材，当然免不了和电脑交互，比跳舞毯更进一步的是它们配备了真实的游戏，交互性和趣味性更强，甚至可上网进行游戏。利健天行公司位于中关村高科技园区，产品涉及PS、PS2、XBOX等专业游戏机及PC机的外设游戏控制器，其产品一直以外销为主，最近才进军内地市场。

步尔康电脑踏步机是一个典型的双踏板踏步机，为了便于移动，它没有配备扶手。电脑踏步机采用USB接口和计算机通信，配备一个遥控器来控制方向和进行其他操作，安装非常简单，除Windows 98外可即插即用。电脑踏步机配备的游戏是《慢跑世界》（Jogging World，英文游戏），用户必须自己踩动踏板才可使主角运动。《慢跑世界》可在线游戏，用户只需登录www.jogging-world.com注册账号，即可和全世界用户进行互动游戏，可选跑步路程为3公里、6公里和10公里；单机模式也很有趣，只是这时候用户是和电脑设定的用户进行训练和比赛，界面显示信息比联机模式少了名次和关卡，NPC会在你路过的时候和你进行对话，且用语还很灵活，当然，通过遥控器你可和他们进行对话。电脑踏步机的阻尼较大且无法调节，对女性及力气较小的玩家来说很容易疲劳，笔者连续运动30分钟后也大汗淋漓。



游戏界面可显示已用时间、已跑路程/消耗的卡路里、名次、关卡、所处位置、当前速度。

极限滑板是按照真实滑板1：1比例设计的，不过更厚重一些，因为不能像真滑板一样运动，只能通过用户在滑板上进行动作然后感应到游戏中，熟练的用户甚至可完成跳跃动作。和踏步机相比，极限滑板更依赖配套游戏，它的运动量相对较小，可长时间运动或仅进行休闲游戏。搭配游戏是《劲爆极限滑雪》（Supreme Snowboarding，英文游戏），这个游戏基于DirectX 7，画面要比慢跑世界精细得多。《劲爆极限滑雪》包括单人、锦标赛、单个动作展示、练习、网络和成功之路6种模式，以单人模式为例，用户可在高山、森林和乡村3种地形中选择，难度分简单、中等和困难3等，可挑选晴天、下雪、日出和夜晚4种天气。当然，用户名称和模型选择也必不可少，最后需要挑选中意的滑板就可一试身手了。



2个遥控器大同小异。

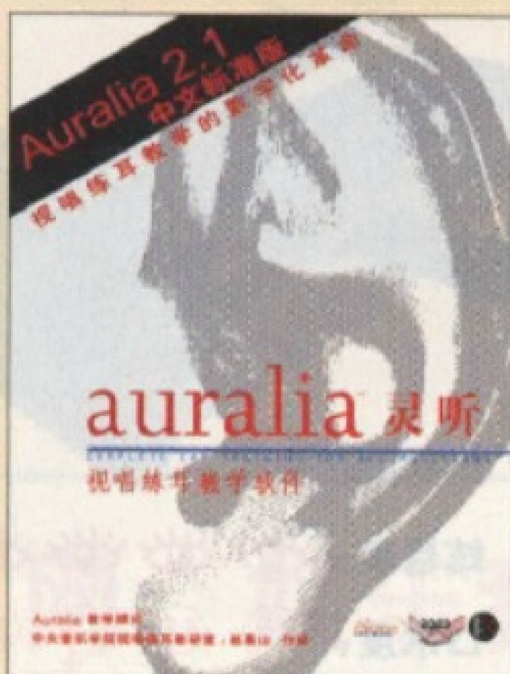


在电脑面前完成滑雪动作难度不见得比真滑雪小。



工程师点评

这两款电脑健身器材的设计非常新颖，实际使用过程中娱乐性也相当强。比较大的问题是配套的两款游戏运行不稳定，我们从Windows XP换到Window 98，问题都没有解决，希望厂商能在后续产品中加以改进。另外，它的说明书和附件都很简单，将近800元的价格也有点贵。



厂商：中音公司
上市：2003年5月
售价：400元（个人版）
附件：注册卡
推荐：学习声乐的学生以及指导教师
咨询电话：010-85801115

炫目度：
口水度：
性价比：



声乐轻松练——Auralia 2.1

科技的发展使得计算机教学逐渐取代传统的教学方式，越来越多的教学软件被开发出来，外语、数理化……但声乐作为一门专业课程，其教学方法却一直没有太多变化，学生必须在老师的陪同指导下进行训练才可获得较好的效果；而声乐方面的爱好者，也因缺乏教学环境而不得不让自己的视唱辨音能力停留在一定的水平。我们手里拿到的这款Auralia，由中音公司引入国内，正是面对这一空白领域所作出的尝试。

Auralia 2.1中文标准版是经英文版汉化而成，软件个头不大，只有100MB左右，安装完成后可脱离光盘运行，使用过程中我们发现Auralia 2.1相当精简，运行效率也不错，即使在配置比较老的机器上也能流畅运行，使用过程中没有不稳定现象，适合学校等场合使用。

在具体内容方面，软件的“练习”、“测试”重于“学”，毕竟是一款用于训练而非学习乐理知识的软件，适用对象包括相关专业的学生和教师，而像笔者这种只会哼哼流行音乐的菜鸟来说就有些困难，毕竟它需要使用者对声乐基础知识有一定了解。要完全利用该软件的丰富功能，需要安装质量上佳的麦克风和MIDI键盘，特别是前者，是“视唱”部分和电脑进行交流的重要工具。



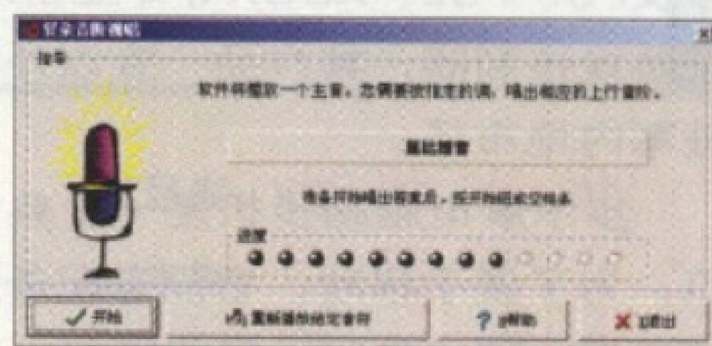
操作界面，点击相应选项即可开始练习。

缺省状况下Auralia以普通用户登录，为了能拥有更多的权限，最好创建一个管理员帐号。点击“管理”→“用户”→“维护”即可创建新帐号，“Access”下拉菜单提供了学生、老师、管理员3种身份，在这里我们看到该软件的汉化还是不甚彻底，即使汉化以后的字体也不太好看。

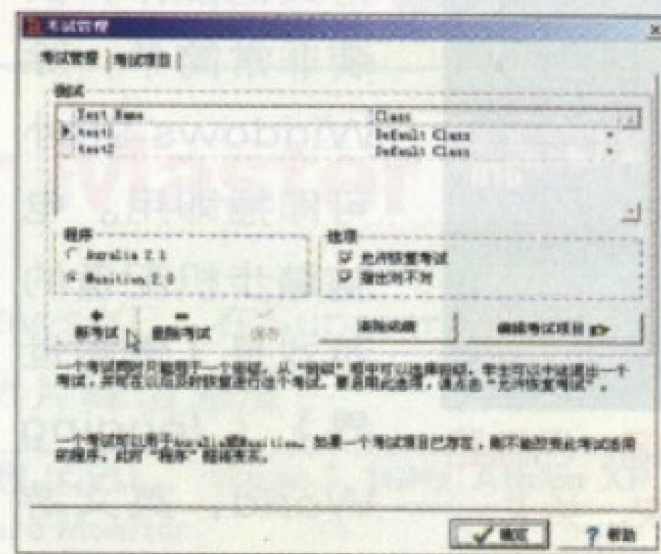


音程听辨练习，下方是软MIDI键盘。

软件以章节为单位把声乐分为“音程与音阶”、“和弦”、“节奏”、“音高和旋律”4个大类，每一类又分为若干小项。练习过程和我们平时的学习并没有两样，只不过老师变成了电脑，发音也更为标准。部分练习需要使用麦克风，如果没有则无法进行，同样道理声卡MIDI合成功能也是必须的，好在绝大多数声卡都具备该功能，实在没有也可以用微软自带GM软波表合成。

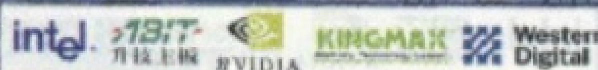


复杂音阶视听练习，需要麦克风。



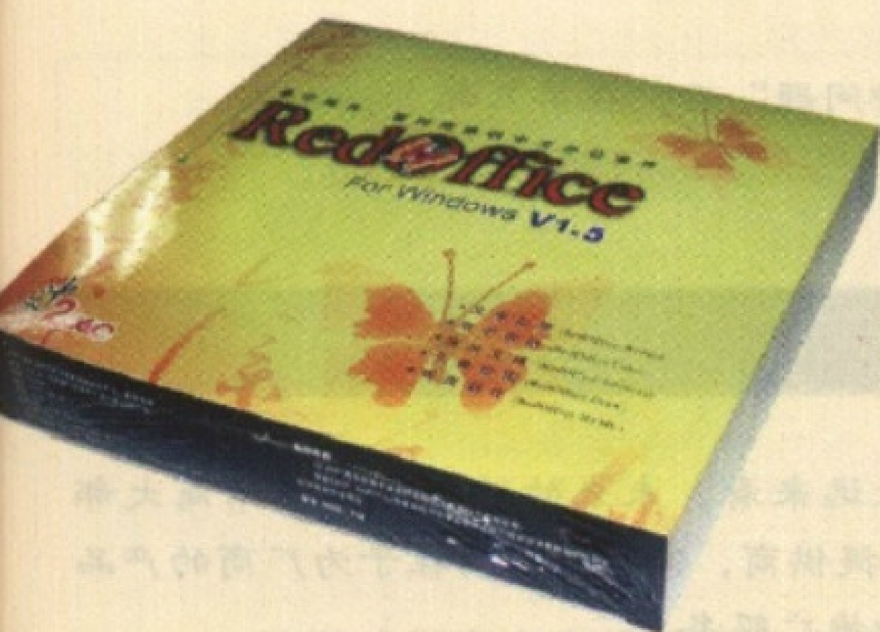
创建考试，以班级为管理对象。

测试部分设计灵活，用户以管理员或教师身份登录后即可创建内容各异的“试卷”。从某种角度看，测试只是练习的重复，不同的地方是它能自行挑选题目、总结成绩。测试有一些可设置选项，比较有特色的如“允许恢复考试”，可以让用户中途停止考试，之后再继续。Auralia 2.1能够以个人、班级为单位进行管理，这对团体、学校必不可少。



工程师点评

稳定、组织合理是Auralia 2.1中文标准版给我们留下的良好印象，使用者也能很快上路，但题库较小，长期使用会感觉单调，此外要对汉化工作提出批评，难看的字体也显得有些别扭。



厂商： 北京红旗中文贰仟软件技术有限公司
上市： 2003年5月
售价： 898元
附件： 使用教程、用户服务卡、授权书、与微软Office的功能对照表
推荐： 普通电脑用户
咨询电话： 010-62141389

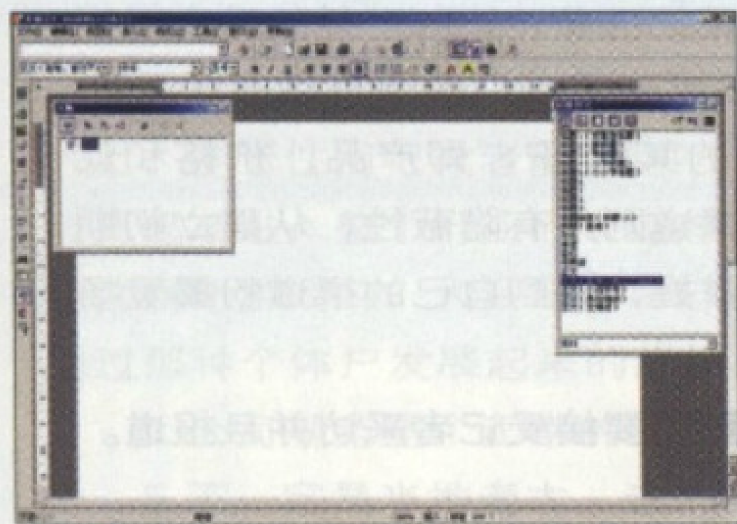
炫目度：
口水度：
性价比：


iCat

独树一帜——RedOffice 1.5

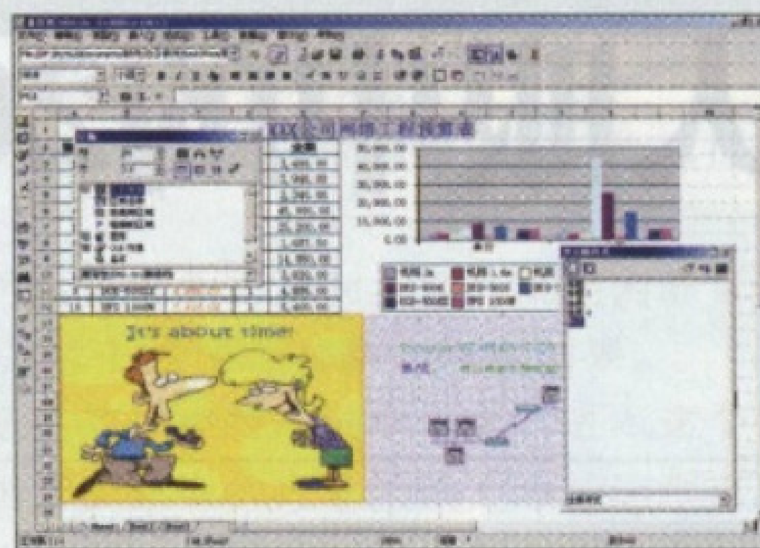
RedOffice是由北京红旗中文贰仟软件技术有限公司开发的一款综合办公套件，一年来曾多次得到政府方面的采购订单。这次的新版本是1.5，从版本号上看变化并不大，但也包含了40余项大大小小的改进和更新，由于变化较多，我们不可能面面俱到，所以只谈比较大的变化和一些新的问题。

完全安装本软件大概需要135MB空间，并且需要Java虚拟机的支持。光盘中附带的虚拟机版本是1.3.1_01，而最新版是1.4.1_02，可从http://java.sun.com上下载。打开程序，首先会发现界面有很大变化，从MS Office 2000风格变成了XP风格，更适应新用户的使用习惯。整个套件仍然由7个组件组成，包括：文字处理、电子表格、演示文稿、绘图（矢量图）、HTML网页（网页制作）、公式（数学公式编写）和主控文档（统一管理位于不同位置的各种文件并排版）。


主控文档

其中文字处理的变化最大，除增强了文字处理中的表格功能外，更做了很多小的修改，提高了软件的易用性，最有中国特色的是增加了简/繁体转换功能。兼容性也得到了进一步提高，不仅支持Office XP的文件格式，更添加了输出为Word文档的功能。只可惜其他组件尚不能做类似输出。另外，包括文字处理在内的各组件都增强了对中文的支持，还编写了翔实的中文帮助文档。演示文稿的变化不大，最主要的是增加了一些背景样式。电子表格中的图表功能有所增强，并改进了与Excel的兼容性，还增加了一些表格的调整功能。

程序启动的速度有明显改进，特别是在没有驻留“RedOffice快速启动”项的情况下，各组件的启动时间与Office XP基本相当；而加载了“RedOffice快速启动”项后，启动速度要明显快于Office XP。另外，程序的资源占用情况比较令人满意。其实对于国产Office，大家最关心的还是格式的兼容性问题，为此我们进行了一些简单的对比。


电子表格兼容性测试

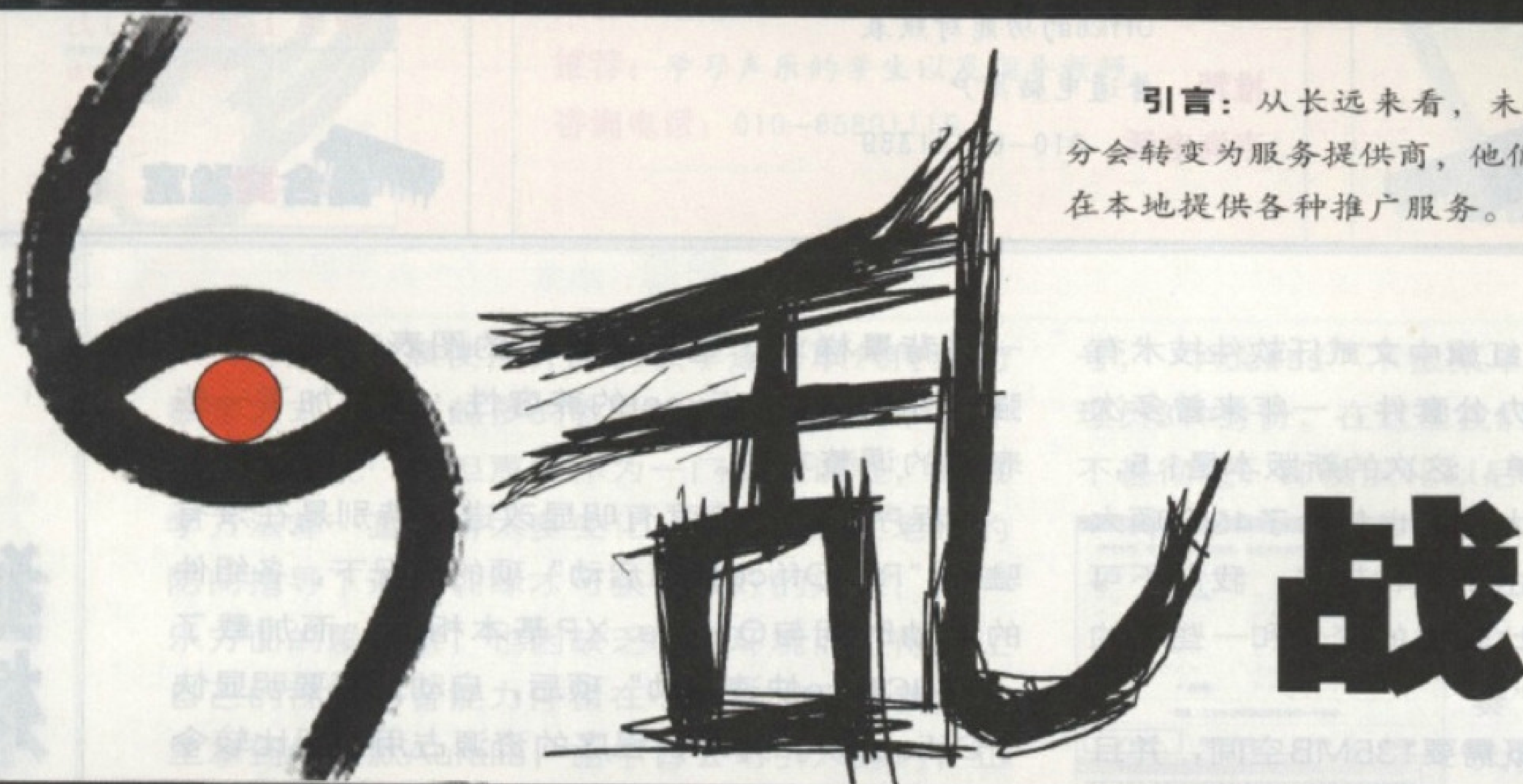
从打开Word文档的状况来看，它对Office XP的支持反而要好过对Office 2000的支持，但在对齐方式及插图位置上还是会有较大偏差。新的Word输出格式有些问题，最不可理解的是用“文字处理”打开自己输出的Word文档都会和当初排好的版式不一样，而在Word中打开时则情况亦是如此，这说明RedOffice对文档读取的兼容性的确有所加强，而保存的兼容性则有些不尽人意。电子表格打开Excel表格的情况很令人满意，除了图表样式有所不同外，基本符合表格原貌。演示文稿的兼容性则介于两者之间，版式和引用上会出现一些问题，但幻灯片的原貌基本没有变化。总的来说，我们应该看到新版RedOffice在兼容性方面的进步，但是没有突破性进展，不过从技术上讲，只要微软一天不公开自己的文档格式，就不要指望会有太大改观。



工程师点评

新版RedOffice无论功能还是兼容性上都有一定改进，对于老用户而言这种升级绝对是值得的，因为只需要支付二三十元邮寄和介质费用就可免费升级。然而面对微软的“格式天下”，国产Office的情形并不能靠一两次政府采购就能改善，前景的明朗化仍需要不懈的改进和努力。

经过本文第一部分“渠道为王”的立论和第二部分“围绕渠道可能产生的种种问题”后，在第三部分，我们将深入分析网络游戏市场“渠道的纰漏”。



引言：从长远来看，未来的网络游戏经销商大部分会转变为服务提供商，他们的作用在于为厂商的产品在本地提供各种推广服务。

乱战（三）

一个营销人眼中的2003年网络游戏

■河南 王东

一、隐秘的渠道

从很多报纸以及杂志上，我们经常能得到一些很有趣的信息，比如“某某地方经销商和某某著名网站总裁把酒言欢”之类的报道。这里就涉及了一个渠道特点的问题。

在当今竞争激烈的市场环境下，营销组合中4P中的其他3P，即产品、价格和促销，越来越不具备竞争优势，很容易被模仿和复制。而渠道则具有隐蔽性，从建立初期到最后，控制得好的话，整个操作过程很难被竞争对手掌握，等到自己的渠道粉墨登场的时候，竞争对手想“克隆”也没有办法了。

所以在建立渠道的过程中最好保持低调和保密性，更不要接受记者采访并且报道。注意，现在是卖东西，不是为网站赚取眼球。

在渠道伙伴里，公司高层对其中一位表达出过高的姿态，比如“把酒言欢”等，一会引起渠道其他伙伴的普遍猜测和不安，二会无形中增加渠道建设的成本。

很多门户网站的一些做法总是建立在依靠领导人的影响力和个人魅力上，动则“皇帝”御驾亲征，这种做法严格来讲如同沙子上建大厦。自古以来，“皇帝”御驾亲征只有两种情况，一种是有必胜的把握，另外就是兵临城下了。渠道也是如此，如果老总亲自出马，渠道自会对此进行揣摩，要么渠道判定制造商有必胜的把握，要么判定制造商是骑虎难下不得不让老总出马。这样势必增加建设渠道的各种成本，特别是谈判的筹码将会大大降低，而且日后维护的难度大大增加。如果御驾亲征失败，将大大打击自己的士气，风险极大。



对于拥有极强品牌拉力的厂商来讲，如何运用他自身的品牌拉力进行渠道整合，才是最关键的问题。某些地方软件经销商在本地软件行业地位再高，在传统行业的渠道面前，无论资金、社会关系、人员等方面比较，还是有所差距。

如果看到报道“XX网站”总裁和某省著名饮料的区域总经理把酒言欢，倒是一个很正常的事情。注意网吧内除了游戏的海报，是不是还有诸如可乐、绿茶等的海报，这才是具有品牌优势的制造商最该注意的地方。

另外，渠道的特点决定了建立渠道并不难，难的是在建立后如何维护。当未来渠

道发生频繁冲突后，应付这些的难度要远远高于建立渠道，莫非每次都需要“皇帝”御驾亲征不成？

二、选择的误区

一些游戏厂商在进行经销商选择方面的做法让人难以理解，比如有一家著名的游戏公司在选择经销商时，判断的依据如下：

XX选择区域总代理商的基础条件有5个：长期的销售渠道、当地市场能力、专注网络游戏、公司规范、不一定是当地老大。

这5个条件很值得商榷：

1.长期的销售渠道。这个条件很成问题，也是一个选择经销商的误区所在。

长期的销售渠道意味着这个经销商在该行业有丰富的资历和经验，资历和经验对于普通厂商的营销人员来说，可能还真能唬得住，但对于优秀厂商的营销人员来说，不仅没有一点价值，反而可能成为包袱。

任何经验都是在特定营销环境下形成的，当营销环境发生变化时，老经验还有用吗？

在传统行业里，越是优秀的制造商在培训业务员的时候，越是会明确地告诉业务员：“要尽可能选择没有行业经历的经销商，经销商没有经验没关系，只要接受企业的营销思路就行，愿意接受企业的培训就行。”

厂商最怕的就是经销商抱着过时的经验不放，不接受新的营销思路。

对于网络游戏这样一个渠道壁垒如此低的行业，更不应该把长期的销售渠道列为选择经销商的第一个标准。

拿这样的条件作为第一选择目标，要么说明这个游戏公司急功近利，要么说明内部管理结构有问题，这样会造成公司发展战略上存在过大的偏差，过于强调短时期的销售结果。

2.当地市场能力。这个市场能力的定义很有趣，是指哪方面的市场能力呢？进入这个渠道的壁垒很低，真正懂得并且有实力的市场高手会一直在这个壁垒低的行业内吗？恐怕这个市场能力只能表现在大规模的销售和极强的流通能力方面，那你选择这个区域总代，不是摆明了对其他二三级经销商说：我要找一个串货高手来协调你们！

3.专注网络游戏。这个选择更是大问题。为什么一定要选择专注网络游戏的渠道商呢？在地方上，能管住网吧或者能使网吧产生畏惧感的实体不少，随着网络游戏利润的增加，这些强势因素将逐渐进入整个行业的渠道内，会无形中逐渐抬高整个行业的渠道壁垒。这些强势因素很少有专注网络游戏的，大多是利用自有的社会背景资源进行有力的推广，但是这个推广力度可要远远超过那种个体户发展起来的经销商。

4.公司规范是个正常的必要条件。

5.不一定是当地老大，这个非常正确。最完美的情况就是企业和经销商一起壮大起来，如果在产品进入市场的初期就找实力特别强的经销商，会受到很多钳制。

对于网络游戏这个产品来说，笔者认为选择代理商应该依照下列顺序来给经销商严格评分：

1.经销商的营销思路。也就是说经销商和厂商的营销理念要一致，这是第一步，也是最重要的。哪怕经销商实力再强，如果营销思路跟不上环境变化或者不接受厂商的营销思路，意味着什么大家都很清楚。

2.经销商的配送能力。如果到了现在还是那种坐在自己商店里等着顾客来买的“坐商”，最好不予考虑，最起码也能保证随时配送到本地各个网吧和零售点。

3.经销商的管理能力。这个很重要，至少要想管理好配送队伍不是件容易的事情。

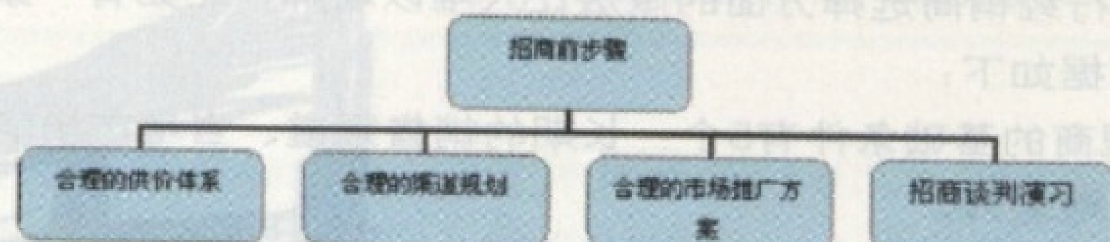
4.经销商对事业的投入度。要选择“企业家”型的经销商，这些经销商把商业当作事业来做，一般经销商是把商业当生意来做。在一个区域，能够选择到一位“企业家”型的经销商，就等于拣到一块无比珍贵的宝玉。

5.经销商的口碑。在当前市场规则不很完善的情况下，经销商的信誉很重要。首先经销商的信誉影响到回款的问题，其次，一旦经销商中途有变，厂商在这个地区就会进退两难，重新开发会付出至少双倍的代价。

三、把麻烦留给自己

随着网络游戏竞争的加剧，招商越来越成为困扰厂商的大难题。对于厂商来说，最可怕的事情莫过于自己折腾半天，广告费花了无数，市场部忙活几个月，却招不来各地为其推广的经销商。最后不得不被迫把产品交给一家全国总代，把命运交到他人手中。从“胸怀大志”转变成“捞一笔就跑”。

每当看到一些明明拥有优势产品的厂商对招商愁眉不展的样子，笔者就觉得特别可惜。有些网站编辑或游戏制作者出身的管理者可能至今没搞清楚招商前必须要走的一些必要步骤：





除非与经销商存在特别的关系，否则对待任何单独的经销商或经销商会议都要严格参照上面的步骤来运作，如果忽略了上面的任何步骤或者某些步骤没有设计好，招商面临的困难将不断地涌向厂商，同时浪费大量广告以及人员的费用。

合理的供价体系是必须在招商前就要设计好的，否则会让经销商感觉你很业余，就会自然丧失经销商对厂商的信心和积极性。本人接触过的游戏公司在接触经销商的时候，对供价体系往往含糊其词，经常说出“也许”、“大概”、“应该是”、“不出意外的话”等词汇，这让人很难理解。供价体系来说，是很严肃的事情，绝对不能模糊。供价体系设计不合理的话，就会造成招商的困难和未来渠道的隐患。比如从某经济类报纸的报道上我们看到某著名门户网站在杭州招商时公布的供价体系：

“XX卡的销售折扣第1季度（4、5、6月）75%，第2季度以后为80%（明折明扣，全国统一，不返点返利）。”

我们来看上面的这个供价体系。坦白地讲，这是我见过的最简单的一个供价体系。中国地域这么广，市场这么复杂，居然一个“明折明扣，全国统一”了事，真难以相信。很简单的道理，中国市场太大，区域性极强，同样的产品，同样的进价，在不同的区域销售，成本不同，经销商的利润也不同。这样的渠道价格政策反而会对未来渠道维护带来一些意想不到的麻烦。

比如在某些省份，市场好、政府职能部门寻租行为少、电信等网络工作效率高、网吧合作态度好，这里的经销商相对来说工作轻松并且利润大，如果产品“明折明扣，全国统一，不返点返利”的话，这些坐大的经销商势必要“入侵”一些其他的省份抢占份额，进而引发渠道冲突。

经销商的扣率是针对他对渠道的相应增值来设计的，要很详细才能具有优势和主动性。比如几个点是经销商完成销售指标多少的奖励，几个点是经销商所提供的客户资料，几个点是经销商对零售点的服务，几个点是经销商为这个游戏产品组建的销售队伍等。

这个供价体系还主要涉及两大方面的问题，一个是渠道推广的问题，一个是串货的问题。这两个问题下面将有详细讲述。

招商的谈判演习是必须要做的，要多次演习，有些严格的大型公司甚至要对演习精确到分钟，可见演习的重要性。

四、抢占先机

继续拿上面的那个案例来讲，该厂商推出的游戏是一款新产品，渠道推广方面必须要符合新产品上市的渠道战术。

新产品上市的渠道推广大概有两种战术设计，毫无疑问的是该厂商采用了“营造声势”的战术。另外一种是“循序渐进”的战术。

该厂商利用自身强大的实力和自身就是门户网站的优势，广告声势不可谓不高，虽然在广告和吸引人注意方面都犯了不该犯的滑稽错误，但总之“声势”是造起来了。

但遗憾的是，这个“声势”是必须配合渠道来走的，也就是说，各种广告和宣传活动，拉动了消费者（玩家）的需求，对渠道的推广只是起到一个策应的作用。而不是绝对的。

营造声势的渠道推广战术，最关键的一点是：抢占先机！

要用最快的方式抢占渠道，迅速铺货，至少要采用高比例的实物返利刺激渠道大量进货，造成声势，使产品迅速流入各级渠道，避免竞争产品的阻挡。

很遗憾，该厂商在运作时，提出的是"明折明扣，全国统一，不返点返利"。

试问，在没有足够的渠道激励的情况下，如何抢占先机，快速铺货？如果根本没打算这样走，那为什么要不停地花费各种广告和宣传费用造"声势"呢？

还有一个新产品渠道推广的方式，是"拍卖经销权"的方法。比如国产网络游戏《天骄》就通过晶合进行了一次成功的经销权拍卖会。

通过这样的方式，可以在短时期内寻找到合作方，很快拿到订货额，而且这些经销商的实力比较强，并且能达到新闻炒作的效果，一般情况下有利于后续经销代理协议的迅速签订。这可谓是一石数鸟的效果，非常不错。

不过要注意，一般能够采取"拍卖经销权"行为的厂商，必须绝对大和足够强，在业内（网络游戏）有良好的经营状况和信誉度，产品要有优秀的品质和好的前景，要有特别强的策划宣传能力。

提醒一下，这个厂商主要指的是该游戏的运营商，而不是该游戏的开发商。《天骄》的开发商目标软件在业内是赫赫有名，其前身《秦殇》还参加过E3大展。但该游戏的运营商在业内却是一个新公司，并且在产品市场策划和宣传方面已经犯了很多明显的错误。

比如在渠道推广方面，该运营商幼稚到推出了一个"买二送一，送宝物"的促销活动。在这里，只能把这种幼稚的市场行为归于该运营商没有经历过传统行业的洗炼，至少缺少一些营销常识。

这种针对消费者（玩家）的促销活动，出发点当然是好的，希望借消费者的需求来拉动渠道的消化速度，使渠道顺畅。但是，这种促销造成的弊端是显而易见的：

1.严重打击经销商的积极性，这种促销行为等于减少了经销商对该产品预期利润值的1/3；

2.严重透支市场，造成渠道在后期丧失推力。玩家为了得到宝物和买二送一的奖励，会一次性购买若干张卡，那后面的市场怎么办？估计经销商面对这样的情况已经开始做不再进货或少进货的打算。

总之，这个经销权拍卖会从战术上来讲是非常精彩的，估计无论是该全国总代还是该运营商，都迅速收回了成本。但从战略角度来看也许是一个致命的错误，特别对于负责该拍卖会的全国总代而言，担当的信誉风险太大。



五、串货的谋略

继续举第三部分的那个案例，"明折明扣，全国统一，不返点返利"，这种政策明显是担心串货。

我们来假设一下，当前摆在我们面前的事实是，龙头产品《传奇》的串货现象非常严重，并且属于恶意串货，所以当其他游戏厂商逐渐进入网络游戏行业后，作为市场追赶者，自然要吸取《传奇》的"教训"，在制订相关决策时一直在参考《传奇》，努力避免犯盛大所犯的"错误"。

注意，我在教训和错误上都加了引号。事实上，犯错误的是这些厂商。

串货是大部分厂商都很头疼的事情。首先要明确一点，一切串货的根源来自厂家。

对于串货的控制和把握是非常能够表现厂家营销能力的一个部分。拿网络游戏来讲，低物流和低仓储是产品流通中的特点，这给串货提供了极大的方便。可以明确一点，网络游戏的串货是无法避免的。

所以，对于串货这个问题，游戏厂商绝对不能回避，不能过于害怕，反而要利用串货来推广产品，甚至利用串货打击竞争对手。但是到具体应用上，必须要有极强实战经验的营销人员来处理，否则等于引火上身。

串货的种类有以下3种：

1.良性串货

2.自然性串货

3.恶性串货

拿盛大的《传奇》来讲，这个游戏产品经历了"开始→发展→高潮→低落"这个符合游戏产品特性和寿命的过程，而厂家对这个产品的控制恰好经历了"良性串货→自然性串货→恶性串货"的全过程。使《传奇》在迅猛的渠道推力的作用下放大，并很快获得了自身的品牌拉力。



良性串货的定义为：厂商在市场开发的初期，有意或者无意地选中了市场中流通性强的经销商，使其产品迅速流向市场空白区域和非重要区域。

在国内网络游戏行业特别是渠道尚未成熟的时候，市场空白区域很多很多，良性串货必然大量存在，那种按照省份笼统划定的销售区域形同虚设。在初期，通过合理的渠道激励措施，利用该时期渠道的良性串货特性，迅速占领市场空白点，增加自己的市场份额。

在幼稚的市场环境下，盛大的“野战军”效果远远超过那种各地设立分公司的“正规军”，在市场尚未成熟而且处在幼稚期的情况下建立分公司形式的渠道管理体系，非常不合适。这也是以前那些在各地设立分公司的游戏公司的一个失误所在。“野战军”相对“正规军”而言，在合适的渠道刺激手段下，力量更足，推力更大，并且特别熟悉本地的终端现状，能及时把渠道体系中的信息流反馈到厂商。正规军则呆板一些，积极性比不上野战军，人浮于事的情况在所难免，再加上某些管理上的疏漏，战斗力很自然地落后于野战军，对终端营销情况的剧变往往作不出反应。当网吧成为新的终端主流的时候，盛大的野战军可能正在为了应对这种营销终端环境上的剧变积极调整，不断地抢占新终端（网吧）的资源，而正规军可能还在老实地应付差事，总公司也在忙于加强内部管理。

用这些道理可以更好地解释为什么当时只有盛大发现并且有效利用了新终端，既而迅速打败了本来占据市场绝大部分分额的台湾公司。据说盛大是50万起家（姑且相信这是真的），当时不知道有多少游戏厂商的实力（包括游戏的品质）远远超过它，整个游戏行业营销和管理能力的普遍不足让盛大尝尽了好处，这更证明了上回笔者所提到的竞争之间的顺序的正确性。公司的理念和价值观是至关重要的。当然，比起自己不做渠道的公司来说，还是强得太多了。

自然性串货的定义为：经销商获得自身正常的利润后，无意中向自己辖区外倾销产品。

当市场的空白点逐渐被填补，各经销商逐渐壮大的情况下，自然性串货在所难免。而《传奇》经历过“良性串货”和空白市场开发后具有了一定的品牌拉力，在渠道持续

视野

ZDnet
2003年 6月8日



毫无疑问，GPS是一项非常伟大而实用的科技，有了这个小玩意我们可以轻松地对付偷懒的员工，不忠的妻子或丈夫，偷车贼，叛逆的孩子，还有意外交通事故什么的。而且，最重要的，它还不贵，不用花多少钱我们就可以享受到它所带来的便利。这也许就是现代科学带来的幸福之一。

当然幸福不是全部的内容。当任何人都可以轻松地购买到这个装置，并且毫无障碍，无需通知，直接装到某个人的车子或者其他的什么交通工具上，从而在第一时间或略微延迟获得需要的位置信息的时候，恐怕很多人都会对这种便利的幸福产生一些疑惑了。作为例证，你可以在这个xxx网站以1000美元的价格买到需要的GPS装置而无需任何证明，而且这个站点实际是卖间谍用品的。不要误会，我从来没有在这里买过东西，这不过是google搜索的结果。显然，只要我把这个小发明悄悄地落在你的车上，我就能获得许多关于你的隐私信息。

近日，联邦法庭判定了一起“缓冲仪”的案例，宣布这种机动车定位装置不侵犯人身隐私。为什么呢？因为驾驶者是连续行驶于公共场合，并且这个装置还是在明显的位置，容易观察到。科技本身是无所谓善恶的，关键在于使用它的人。而人的善恶如何掌握？就必须要有法律的规范。联邦法院的这个判例，意味着对于GPS定位装置的销售和使用，会有标准和规范的规则了。顺便提醒一句，好像PDA、手表上都有GPS了。那么您知道掌握您位置的是谁么？

tom's hardware guide
2003年 6月10日



国际商用机器公司（IBM）和德国芯片制造商Infineon Technologies AG声称，他们在研制一种能够使计算机立即启动的新型内存过程中取得了重大进展。IBM声称磁性随机存储器（MRAM）最早将在2005取代现今流行的的动态随机存储器（DRAM）。这种存储器的工作特性与现有的闪存相同，断电后也同样不会丢失数据——这意味着这种技术同样有可能代替闪存。IBM表示使用MRAM后，个人电脑将可以马上启动，就像电灯一样。Gartner公司的市场研究分析家Richard Gordon说：“我想业界的每个人都会不顾一切地寻找一种足以挑战现有任何内存种类的技术。”“可以证明，这在技术上是可行的。我们可以达到预想的性能，我们的晶圆也可以达到尺寸。”Randy Isaac（IBM战略联盟副总裁）说。IBM的内存晶圆可以达到1.4微米，或者说仅为铅笔尖的2000分之一。IBM于6月10日在日本京都举行了研发超大规模集成电路的座谈会。其他正在研究MRAM的公司包括东芝、摩托罗拉和NEC。

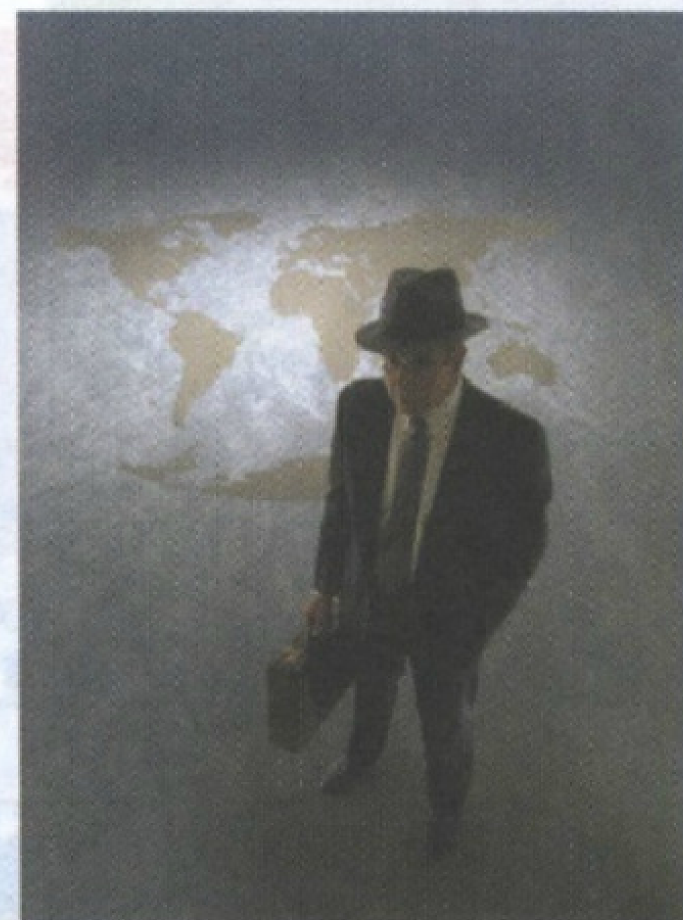
的推力下，市场又一次被放大。

恶性串货的定义为：经销商为了获得非正常利润，蓄意向自己辖区外的市场倾销商品。

恶意串货形成的5个大的原因：1.市场饱和；2.厂商给予的优惠政策不同；3.通路发展的不平衡；4.品牌拉力过大而通路建设没跟上；5.运输成本不同导致经销商投机取巧。

很明显，造成后期《传奇》恶性串货的原因是第1和第3点。

游戏产品的特性是有寿命的制约，在市场饱和和产品寿命快到的情况下，对该产品的恶性串货现象置之不理，对于整个行业的渠道来说是人为增加了混乱的因素，增加其他厂商进入行业渠道的壁垒和成本，也算是厂商的一个总成本领先战略抉择，无可厚非。



对比盛大，看看一些其他游戏产品的渠道运作，就能看出很多问题所在。游戏产品的市场尚未打开，厂商的滑稽运作就造成了渠道塞货，导致恶性串货此起彼伏，必然导致大大影响渠道的积极性，销售一路下滑。没有渠道的积极配合，产品如何放大？

比如前段时间某著名国产网络游戏和它的全国总代一起在北京召开了全国经销商大会，极为“聪明”地把货一下全部塞到各地方的经销商手里，势必造成流通性强（串货能力强）的经销商偷偷开心不已（但心有余悸），流通性弱的经销商欲哭无泪的结果。这种直接把压力转嫁到渠道上的做法极为不妥。

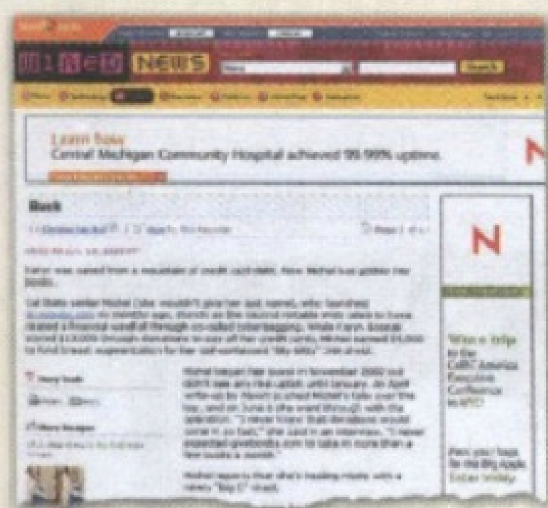
恶性串货的危害极大，一是搞乱了通路价格体系，二是使通路的利润大大降低，三是使经销商没有积极性。对这种情况，厂商必须进行防范和治理。试问那些打算把自己产品交给全国总代的厂商，你们准备怎么防范和治理？无论产品、广告等，都要结合渠道来走，可是你们的渠道是别人掌握着，你怎么有效地结合呢？

六、决战在终端

当前网络游戏厂商大多忽略了至关重要的终端宣传的问题。盲目地以为只要在大众媒体上不停投放广告，就可以起到作用。其实，如果没有终端宣传的配合，只有大众媒体的广告，这种单一的大众媒体广告投入方式最为浪费，投入产出比最低。

对于网络游戏产品来说，终端宣传是指所有在网吧、软件店、书店等销售终端进行的一系列宣传与推广活动，包括游戏产品生动化陈列、POP广告、终端展示、终端促销和导玩人员介绍等。

CNET.com
2003年6月10日



Karyn终于从她如山一般高的帐单中解脱出来，不要误解她是自杀了。她现在至少可以轻松的喘口气。

加州的Karyn Michel xxx（不用说全名吧）6个月前建立了一个站点“giveboobs.com”，这是一个现在已经很著名的站点，而且是个“数码乞丐”的知名站点。说白了就是网络上要饭的。而且，现在她已经把她13 000美元的帐单还清了。听清楚了么？都还清了，6个月。很多人对这笔巨额的帐单名目非常感兴趣，因为，根据联邦报税机构的表单显示，这笔钱是用来为Karyn隆胸的。现在，她终于拥有了一对完美的，浑圆的，让男人神魂颠倒的34C的胸部。作为一个额外的红利，她还可以出书，上脱口秀节目来谈谈自己获得完美胸部的历程。此外，由于完美的身材，她还可以去拍电视或者电影，总之，她的生活完全不一样了，这都是拜她所说的“网络募捐”所赐。当然，这一切都不犯法。上帝给予了人民各种自由生活的方式，只要不违反神圣的法律。不过，即使如此，当上帝看到越来越多的人开始效仿，建立自己的“网络募捐”站点时，不知道他会不会回头看看那个著名的苹果，还有那条蛇。如果你现在登录那个站点，你还能看到募捐在持续中，当然，名目已经变了。

PC MAGAZINE
2003年6月7日



以下是2002年最好的，也是最需要拥有的47项IT产品。为什么是47个，没有理由。也许这仅仅是为了避免凑个整数的恶俗，或者表示这不是在作广告。不过可以相信，产品的性能是越来越好。尽管产业局势低迷的不利预言在先，但是几年前难以设想的某些技术现在都已经得到了实现。在这里，我们赞美那些把PC和我们的生活连接起来的数字产品和音频视频技术。便携性、安全性和趣味性成为这些产品载入以下2002年最优名单的特点和理由。

1.苹果iMac 17英寸宽屏显示器
2.戴尔Dimension 8250电脑
3.ABS Bravado2230型电脑
4.戴尔Precision 340型工作站
5.惠普iPAQ PC3900型掌上电脑
6.IBM ThinkPad T30型笔记本电脑
7.索尼爱立信T68i手机
8.夏普LL-T1829液晶显示器
9.索尼DRU-500A DVD刻录光驱
10.施乐Phaser 6200DP彩色激光打印机
……
46.游戏《荣誉勋章之前线》PS2版
47.游戏《侠盗猎车手3》PC版

看出点什么道道来了么？你拥有多少？或者说，你买得起多少？



当有的网络游戏厂商，比如智冠、盛大在争夺终端的POP广告宣传上竞争得火热的时候，其他游戏厂商却几乎视而不见，继续盲目地在各杂志赠送海报。这样的效果自然不能相提并论。是这些游戏厂商没有实力做终端宣传吗？不是，而是没有重视这个问题，继续拿过去老的、过时的营销经验来面对当前竞争越来越激烈的时代。

对于终端宣传要遵守一些基本原则：

1.优先分配终端宣传的投入。要把终端宣传的投入放到第一位。在传统行业里，公认的原则就是在同等投入下，终端宣传投入对销售量贡献最大；

2.要对经销商进行培训和管理。当前的很多经销商，大多是以前从事软件销售的零售业主，对当前激烈的竞争环境没有足够的认识，对待这些经销商必须一方面用利益激励，一方面进行相关的培训。建议至今为止还没有制订统一的《经销商手册》或《经销商培训手册》的游戏公司早早盘点，撤出为妙。

3.要人为地制造终端壁垒。厂商明白这个道理后，估计全国各大省会的主要网吧的走廊、大厅甚至整个网吧的发布权就会有厂商来统一购买或责定代理商购买。

4.终端的陈列有很多所谓的黄金定律。一定要学习吸收并对分公司或经销商的业务人员进行相关培训。比如“陈列要靠近顾客常走的路线，放置于水平视线位置”等定律，篇幅所限，不详细讲述。

七、渠道进化

作为厂商而言，要始终不停地进行优化渠道的工作，提高渠道的运作效率，剔除渠道中不增值的环节和增值很少的环节。

作为渠道商，对于网络游戏这种产品，他的推广和市场能力要强于销售能力，这也是厂商所希望的。从长远来看，未来的网络游戏经销商大部分会转变为服务提供商，他的作用在于为厂商的产品在本地提供各种推广服务，并和厂商的步调保持一致，而不是只负责销售。同时这也要求厂商有极强的渠道实战经验。

转型后的经销商主要提供的服务如下（预测）：

1.市场开拓、市场覆盖、市场推广；

2.物流服务；

3.资金管理，包括对销售人员和分销服务的佣金支配；

4.信息平台服务，使市场和厂商能够有效地沟通；

5.对零售店的培训和支持；

6.本地的部分广告服务、网吧的促销活动服务等；

7.其他服务，如代厂商和各地电信谈判等。

总之，渠道商将由传统商人逐渐转变为专业的服务提供商，而获利方式将从以前的产品销售利润，逐渐转变为厂商提供各种服务来获取服务佣金的模式。

对于各类以销售为主的全国总代，如不及时改变，会大大落后于整个行业营销环境改变的步伐。那种以前在全国有多少多少加盟店的优势，在新的环境下很可能不再成为吸引优秀厂商的条件，反而成为累赘。厂商如果进行渠道扁平化的操作时，第一个考虑剔除的环节就是拥有大量“坐商”的各类总代。

截止目前为止，笔者注意到连邦已经在进行“全国连邦网络游戏推广联盟”的做法，方向很正确，但执行难度太大，仅仅一个受许人的培训就十分复杂和艰难。

对未来中国网络游戏行业的预测：

（1）政府力量的介入以及多数游戏厂商的被迫退出将加速多寡头垄断局面的形成；

（2）“渠道为王”不但是IT行业的口号，也将成为网络游戏厂商的宗旨；网络分销与渠道的剧烈冲突将持续很长一段时间；

（3）网络游戏人材的大洗牌；

（4）专业的游戏开发公司将被有实力的厂商大量并购；

（5）品牌公司的形象塑造将大行其道；

（6）寡头公司将进行众多富有创意和大手笔的渠道整合战略；

（7）大多数经销商将转变为服务提供商；各类全国总代的地位将岌岌可危。

关于《一个营销人眼中的2003年网络游戏》在此就告一段落了。营销是一门理论和实践密切结合的学科，需要在实践中灵活运用。

欢迎感兴趣的朋友和我一起对网络游戏的营销问题进行探讨。我的邮箱是herowangdong@sohu.com；MSN是herowangdong@hotmail.com。

琳琅满目 惊喜连连

Windows XP周边小工具集锦

■北京 FinWell

编者按：在上一期中，我们看到微软如何在其操作系统中轻描淡写地布下了一些重兵。然而除了被实实在在放入硬盘中的小工具，微软还有其他办法来增强自己系统的功能——即其开发的周边工具。虽然其中部分工具微软声称并不对其进行技术支持，但对于DIY一族，只要好用好学就足以成为我们的第一选择……

一、光盘里的东东

有没有留意过XP的安装光盘呢？它带给我们的不仅仅是WinXP的安装文件，还在其下的support\tools目录里提供了一些不被Windows自动安装的工具，以此提供系统应用的附加解决方案，让我们看一下这里面都隐藏着什么宝贝——

1.Support Tools

运行“Setup.exe”或“Suptools.msi”可以开始WinXP所带的49个Support Tools的安装。安装完成后会在开始菜单里新建一个“Windows Support Tools”程序组，里面只有3项：“Command Prompt”、“Release Notes”以及“Support Tools Help”（晕，不是说有49个Tools吗）。别急，想想40多个工具挤在开始菜单里，使用起来有多麻烦啊。WinXP为我们提供的是以命令行格式启动的Support Tools——只一个“Command Prompt”，运行后进入命令行模式（图1），再键入工具的运行文件名，就可以启动这些工具了——之所以这样麻烦，主要还是因为Support Tools基本上都是一些系统诊断和网络调试工具，带有大量运行参数，对于此类工具，使用命令行模式，可以更有效地进行参数设置以及更直接地与系统进行交流。

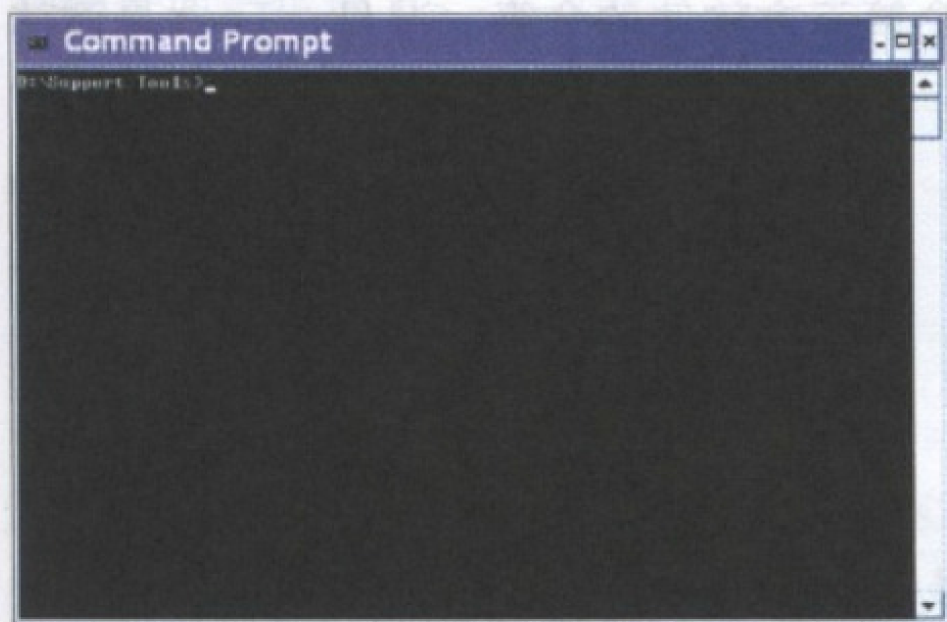


图1

40多个工具在这里当然不可能一一介绍，有兴趣的读者可查阅“Support Tools Help”，里面有对Support Tools的详细介绍（可惜是E版的）。这里我们举两个Support Tools简单应用的例子，希望能够举一反三。

Support Tools简单实例1——利用efsinfo.exe查看加密文件系统信息。上期文章中提到过用WinXP的EFS加密文件系统对文件进行加密，加密文件的文件名在默认状态下会以绿色显示（怎么老说默认状态？是的，你可以通过修改注册表改变其颜色，不过接下来我们会有更方便的修改方法，先卖个关子，接着往下看），这样可对加密过的文件一目了然，但在WinXP的多用户环境下，我们并不知道这些文件究竟是谁加的密。这种不知始作俑者的绿色文件会对系统管理造成很大困扰（虽然在理论上绿色对眼睛有益，呵呵）。试想一下，如果某个用户恶意对其他用户未加密的文件进行了加密，使其他用户无法打开自己的文件，如何从众多的用户中找到这个罪魁祸首呢？方法如下：首先运行“Command Prompt”进入命令行模式（直接在“运行”栏里输入“cmd”进入命令行也可以，两者不同之处仅在于默认进入的目录不同），接下来进入加密文件所在的文件夹（DOS的基本操作相信大家都会吧），输入efsinfo，系统会列出该文件夹下所有文件、文件夹的加密情况，对于那些加密文件，我们可以清楚地看到它们属于谁了（图2）。

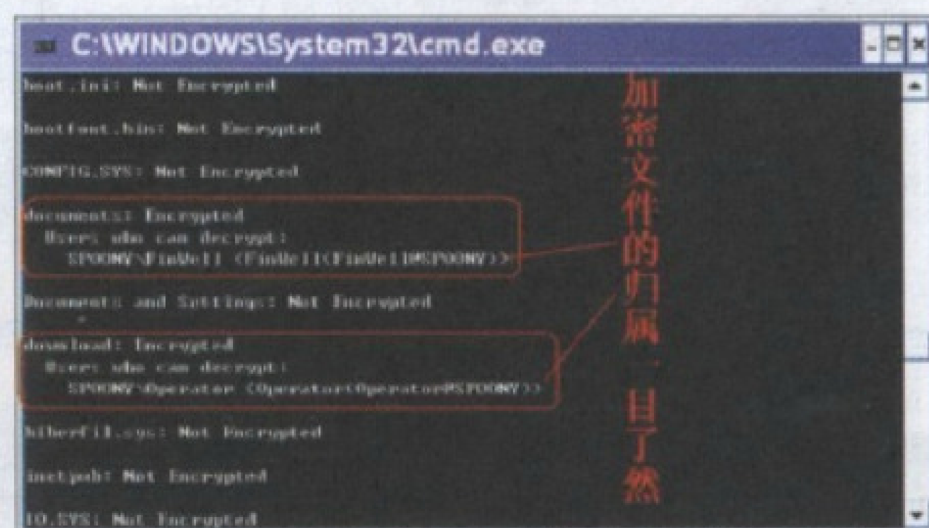


图2

Support Tools简单实例2——利用msicuu.exe删除程序。相信大家都知道从“控制面板”的“添加或删除程序”来对系统已安装的程序进行反安装，然而有时因为程

序安装过程中出现问题，或者安装后某些程序文件被破坏而无法反安装该程序。即便将其程序文件强行删除，又由于注册表内其相关子键仍然存在，而无法重新安装该程序。欲哭无泪？不会的。此时你一定在考虑使用一些反安装软件或注册表清理软件，这不失为一种解决办法。然而对于使用“Windows安装程序包”（也就是扩展名为.msi的安装文件）安装的程序，我们可以用这个msicuu.exe来进行反安装——它只是针对被反安装的程序本身，而不对系统或注册表其他部分进行改动——至少在安全性上有所保障。我们在命令行模式中输入“msicuu”，即可打开这个“Support Tools”里为数不多的具有图形界面的“tool”（图3）。使用方法很简单，选中要反安装的软件，选择下方的“Remove”，即可将其删除。需要注意，我们只能在已安装软件列表中看到用“Windows安装程序包”安装的软件，也就是说，使用msicuu.exe只能删除此类软件。



图3

2.其他的东东

“GBUNICNV.exe”，这是专门为中文WinXP提供的编码格式转换程序，可用于GB18030-2000编码文件与Unicode编码文件的相互转换（图4）。在其“源文件”栏中填入欲转换文件的路径、文件名，“目标文件”栏中填入转换后文件存放路径和文件名，选择好转换方式（从GB到Unicode或从Unicode到GB），单击“转换”按钮，即可完成转换。

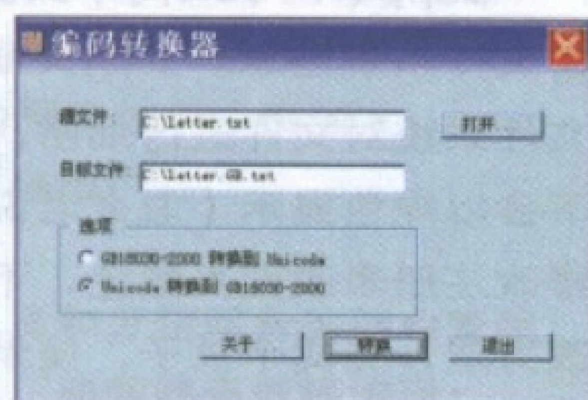


图4

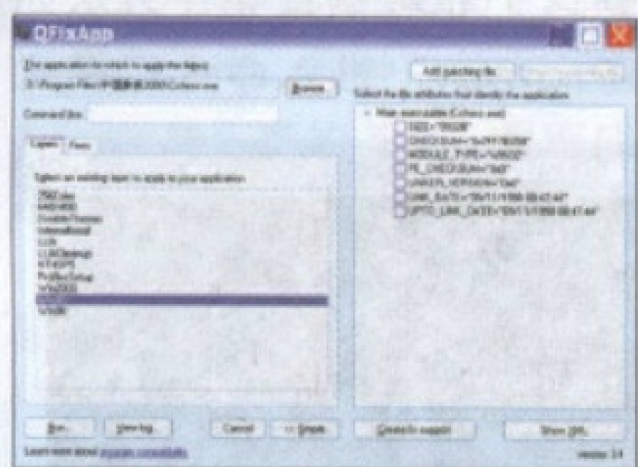


图5

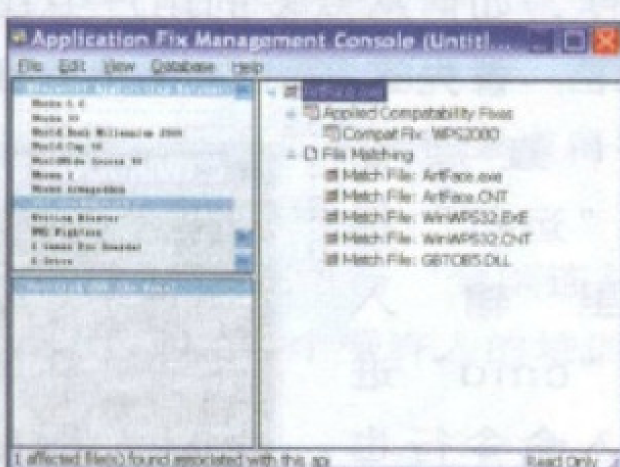


图6

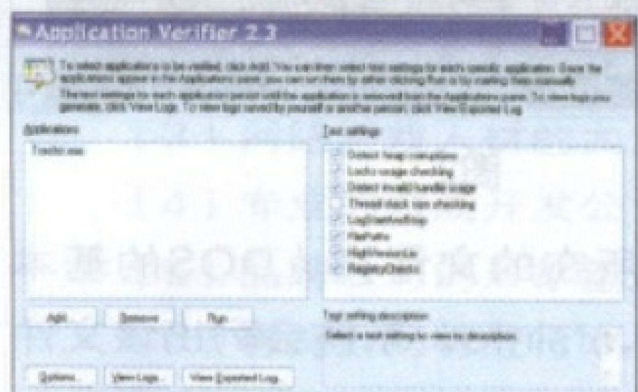


图7

运行“ACT20.exe”可以安装Windows Application Compatibility Toolkit 2.0（笔者拿到的WinXP光盘中带的是此版本的ACT，在较晚出版的WinXP光盘中有可能自带较高的版本，当然，也可以在微软网站下载到最新版本），这是微软为WinXP提供的应用程序兼容性工具箱，所带的3个工具“Application Verifier”（图5）、“Compatibility Administration Tool”（图6）和“QFixApp”（图7）可不同程度地对程序兼容性进行测试、调试。设置的项目很专业，有兴趣的读者可自己尝试使用。

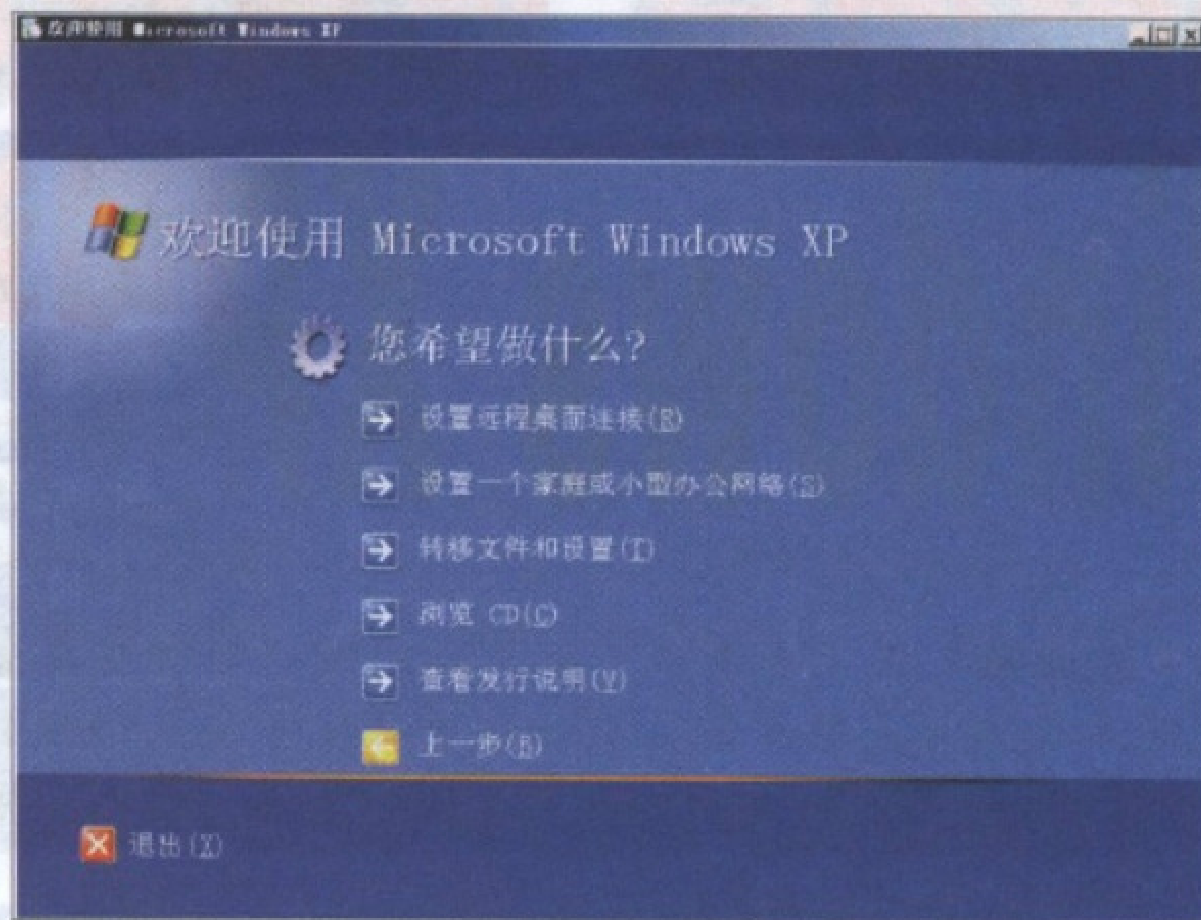


图8

Tools下还有另外两个可执行文件：FASTWIZ.exe和MSRDPCLI.exe，是什么呢？只要运行一下就知道了，原来前面是文件设置转移向导，后者是远程桌面连接。呵呵，想起安装系统时有一个执行其他任务的选项么，这两个工具恰好提供了其中的两个重要功能（图8）。不过对于WinXP用户而言，这两个工具就不怎么有用了，因为已经成为了系统功能的一部分。

二、玩具的威力

俗话说“一个好汉三个帮”，尽管WinXP的功能已经很强大了，但对于某些功能的设置或实现都不是很方便。接下来我们介绍一下PowerToys for Windows XP（以下简称Toys），这是微软自己推出的一款WinXP增强工具集，它们给WinXP带来了不少功能及易用性方面的改善和增强——尽管需要单独安装，但Toys的很多功能都融入了系统当中，我们完全可以把它作为WinXP的一部分，而不是一个第三方软件的合集。况且，Toys是微软自家出的东东，用起来也会比那些第三方软件省心不少吧。

很可惜，微软方面并没有放出这个版本的中文版，而且新版的工具需要一个一个的下载安装，而没有提供整体的安装包（图9：下载界面：

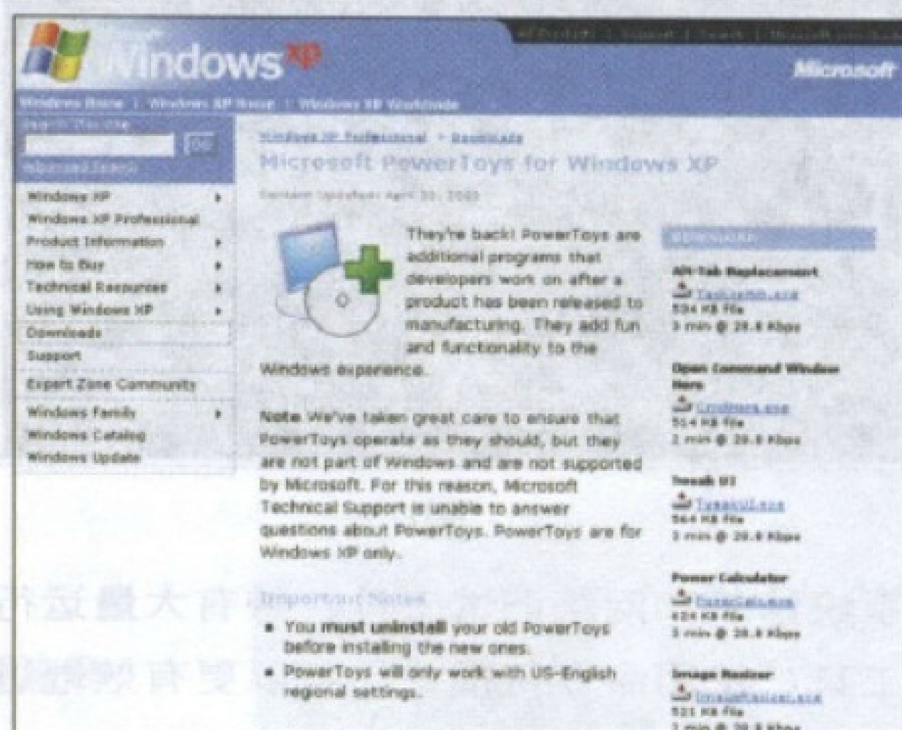


图9

http://www.microsoft.com/windowsxp/pro/downloads/powertoys.asp）。国内有人汉化了较早的1.1版本（参考下载地址：http://www.skycn.com/soft/10148.html），可将其中所有工具一次性下载安装。笔者对比了两个版本的组件，觉得功能相差并不大，加上汉化方面的因素，下文介绍时就采用了国内汉化的1.1版。这里需要说明的是，如果要安装微软2003年4月的新版本，需要将原版本完全卸载。

尽管只被称为"Toys"，但能为WinXP带来前所未有的"Power"，却也值得各位拿来把玩一番。下面的内容需要读者放下"架子"，随笔者一起来玩玩这些"玩具"，感受一下"玩具的威力"。

1.系统的增强

（1）快速切换用户

当你的电脑是多用户使用时，是否为切换用户时点击"开始"→"注销"→"切换用户"的繁琐步骤而烦恼？现在好了，在Toys的帮助下，你只需按下"Win"+"Q"即可如同"Alt"+"Tab"切换程序般迅速切换用户了（图10：注意是不带域的机器才可以进行用户快速切换）。



图10

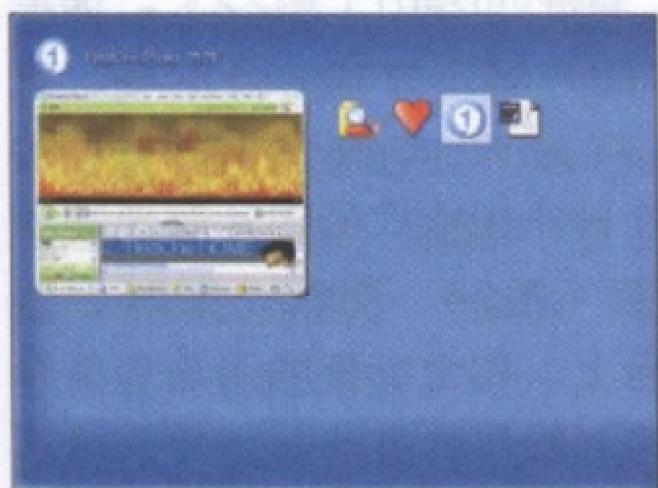


图11

（2）切换程序

前面提到了，切换程序用"Alt"+"Tab"。Toys没有把大家这个多年的"好"习惯改掉，还增加了预览效果（图11）。这样才有WinXP风格嘛——那个从9X时代就开始的切换界面早该换了。



图12

（3）开启命令行模式

点击"开始"→"运行"，输入"cmd"，很好，你进入了XP的命令行模式，但每次默认进入文件夹都是"系统盘:\Documents and Settings\当前用户"。是否很烦恼为了进入工作目录而需要键入一长串的目录名？有了Toys，一切都好办，只需在欲进入文件夹上单击鼠标右键，在弹出的右键菜单上选择"用命令提示符在这里打开"（图12），呵呵，是不是很快啊（图13）？

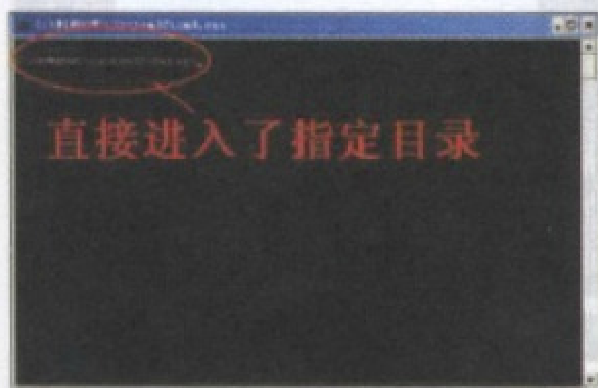


图13

（4）改变图片尺寸

我知道，你肯定会做，用Photoshop？用ACDSee？何必那么专业，用Toys就行了。选中要改变尺寸的图片（1张也好，100张也好），选择右键菜单中的"更改图片大小"，弹出对话框，有4种默认尺寸供选择。什么？不满意？好吧，选左下角的"高级"就可以"自定义"了（图14），想定多少就定多少。不用担心原文件是否作了备份，Toys将会生成新的、符合你所要求大小的图像文件。高级选项里还有两项："使图片变小"，这在批量修改时比较有用，可以只让大的图片尺寸减小，而小的图片不会被改大。"更改图片大小"选项选中后会直接将源图片的尺寸改变——不生成新文件，如果嫌更改后生成新文件太麻烦想节约磁盘空间，并且对修改很有把握，就选上它吧（改错了别后悔哦）。

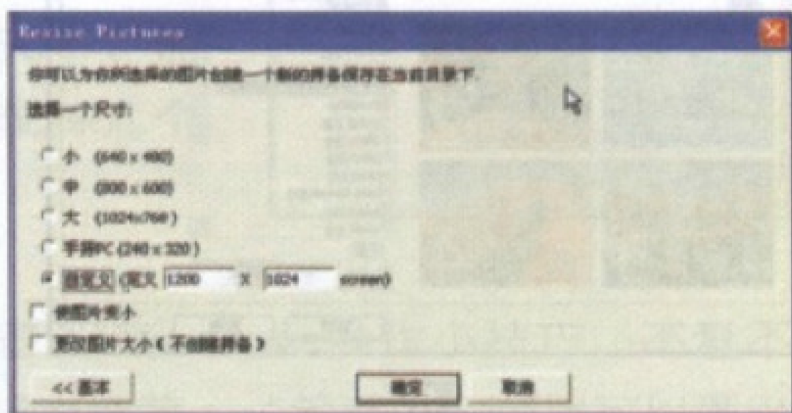


图14

（5）虚拟桌面

想玩虚拟桌面？找不到第三方软件？没问题，用Toys就行了！鼠标跟过来，"任务栏右键"→"工具栏"→"MSVDM"（Microsoft Virtual Desktop Manager）。看到任务栏的变化了吗？从左至右，5个按钮依次是"预览桌面"及1～4号桌面快速切换按钮。你可以为4个虚拟桌面定制不同的墙纸（图15），你甚至可以在4个桌面分别运行不同的程序。也就是说，你将拥有4台电脑——只可惜它们共用1台显示器。



图15

虚拟桌面可以进行简单的设置：在任务栏的虚拟桌面管理器上单击鼠标右键（图16），"Use Animations"选中后，在虚拟桌面切换时会用动画显示。"Shared Desktops"选中后，可用



图16

"Alt" + "Tab" 切换各虚拟桌面的程序，关闭后，各桌面的程序就成"私有"的了，不能在不同桌面间进行切换。"Show Quick Switch Bottons"，可选择是否显示1～4号虚拟桌面的快速切换按钮。


图17

还有两项"Configure Desktop Images"与"Configure Shortcut Keys"可以调出MSVDM唯一的配置窗口（图17），第1项可分别设置4个虚拟桌面的墙纸，第2项可设置MSVDM的5个控制按钮的快捷键。很简单，一看就明白，其实也是理所当然的，不过是个Toy嘛！

（6）音乐播放

爱用电脑听音乐吗？都用些什么播放器？MediaPlayer、RealOne或Winamp？如果你很在乎他们吃掉的大把大把的内存，那就用Toys听歌吧。右键单击任务栏，选择"工具栏"→"Audio Player"，任务栏上出现了Zaxxon的播放器，单击向上箭头的按钮，打开"Zaxxon Playlist Editor"，这个Toys的全部功能都可在这里设置了，和很多播放器的基本功能设置大同小异，什么"制作播放清单"、"歌曲分类排序"样样能行，可谓"麻雀虽小，五脏俱全"。

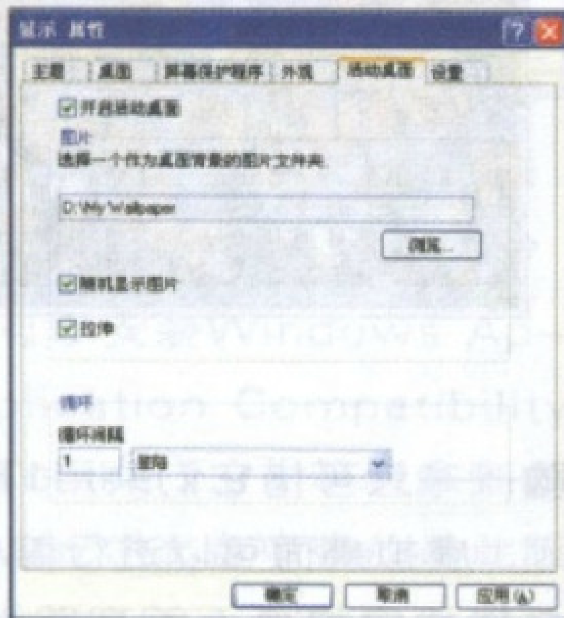

图19

（7）任务栏放大镜

相信如果你能看到这行字，那下面的文字或许对你没什么用。右键单击任务栏，选择"工具栏"→"Taskbar Magnifier"，接下来你就会在任务栏上拥有一个简易的"放大镜"了（图19）。在放大区域上单击鼠标右键可选择放大倍数（1～8倍），还可设置放大方式：是跟随鼠标指针进行放大，还是跟随键盘的文本输入光标进行放大。什么？还嫌放大区域太小？那把任务栏拖大点，看看效果吧。

（8）活动桌面

想每次开机时系统都自动更换墙纸吗？相信有很多软件可以做到这一点，但这次Toys把这项功能做到系统里了：在桌面上单击鼠标右键，打开"显示属性"对话框，选择"活动桌面"标签页（图20），只要设定好墙纸文件的路径，选择更换墙纸的时间间隔，你就再也不会因为单调的桌面背景影响你使用电脑的心情了——你甚至可以每隔1秒就更换1次墙纸。


图20

好了，以上就是"Toys"为WinXP带来的一些"系统级"的小改变，如果觉得不过瘾，那就接着看由"Toys"带来的几款"玩具"级的工具吧，但别忽视了它们的"Power"哦。

2.玩具级的工具

（1）ISO文件向导：

从开始菜单中的PowerToys程序组启动。一个傻瓜式的刻录软件，只支持ISO文件刻录。建议大家把它作为一款真正的"Toy"使用，连它爹娘——"微软"都声明对其不做任何技术支持，哎，可怜的孩子（图21）。


图21

（2）HTML幻灯片制作向导


图22


图23

和亲朋好友分享自己的照片，你一般会怎么做呢？直接把存照片的文件夹Show给他们？太不负责了吧。用"我行我素"似乎有时又没那个必要。来个折衷的办法，用"Toys"提供的HTML格式的幻灯片制作向导。只需将要展示的图片添加进Wizard（图22），选定图片展示方式（分辨率、幻灯片形式或全屏）（图23），即可迅速为你生成一个HTML格式的图片展示程序——其实就是一个小小的网页（图24、图25、图26、图27），你可以直接将其放到网上，和全世界的用户分享你的收藏。却不需要了解任何网页制作的方法——需要的只是一个Toy！

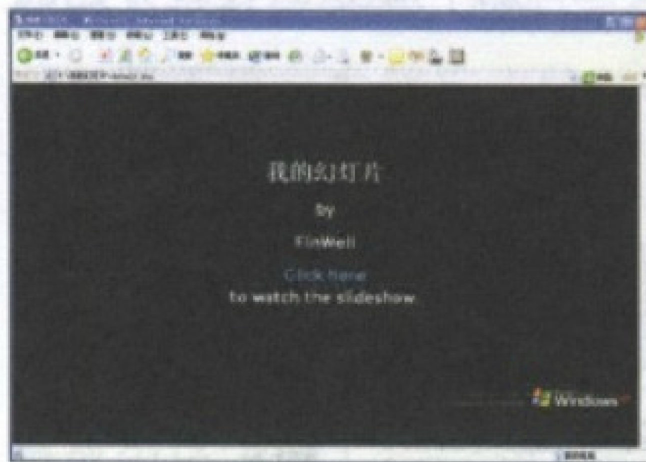


图24


图25

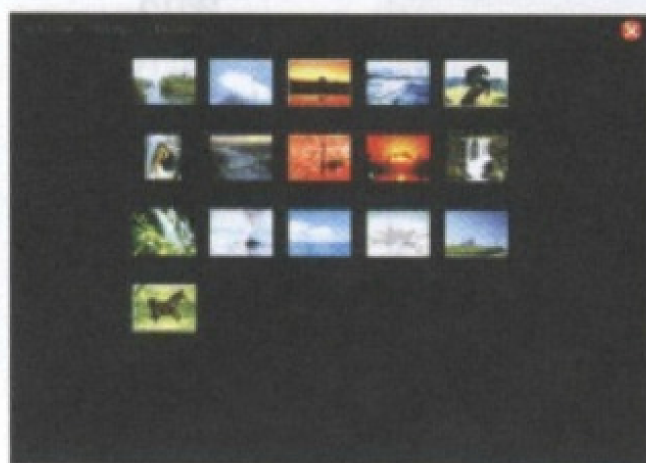
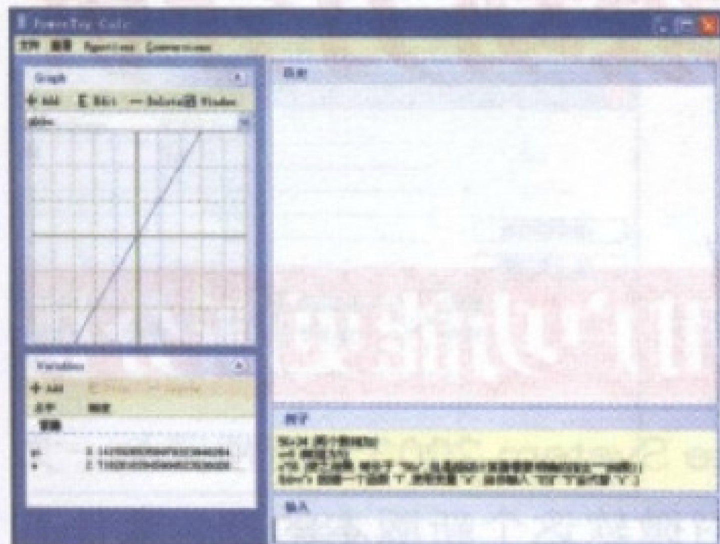

图26

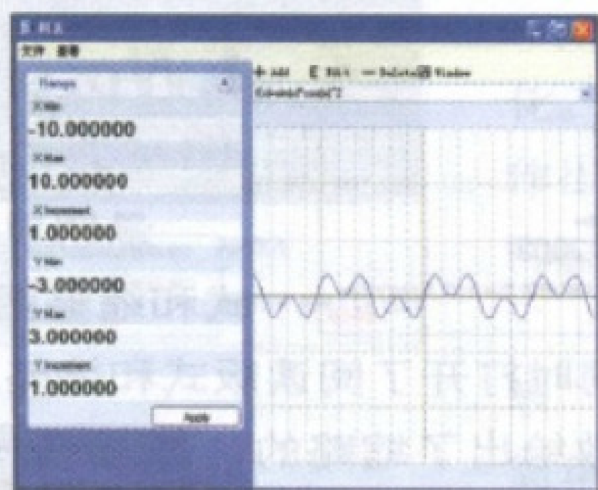

图27

（3）超级计算器（PowerToys calc）

用过Windows自带的计算器吗？笔者曾用它来换算十进制和十六进制——修改游戏啦。说实话，Windows自带的计算器的确没什么用，想想还有人为了算一个可以用10元钱买到的科学计算器计算的数而去打开电脑吗？不过，如果要做一个复杂函数的图形就另当别论了，你可能会用Matlab吧——一个大家伙。先别急，试试这款Toy级的"超级计算器"吧。虽然是个Toy，但可以满足你做函数图形的需要——比Windows自带的计算器强多了。还附带单位转换的功能，长度、重量、时间、速度、温度，公制到英制，够全吧。


图28

"超级计算器"主界面很简洁（图28）。主窗口中的"Functions"菜单里默认提供了基本函数、三角函数及对数函数3类函数。选择后直接输入自变量的值，就可得出函数值了。还支持自定义函数，在"Graph"栏中点击"Add"，在框中按"F(x)=函数"的格式输入即可，还可以直接在下面的窗口中看到函数图形：点击"Graph"栏中的"Window"，调出"图表"窗口（图29）。在"图表"窗口中，左侧的"Range"栏可对坐标轴范围及精确度进行定义。在"图表"窗口的"文件"菜单中可将函数图形保存为位图，"查看"菜单中可选择用极坐标作图还是用直角坐标作图。另外，自己定义的函数可在主窗口的"文件"菜单中保存和调出。


图29

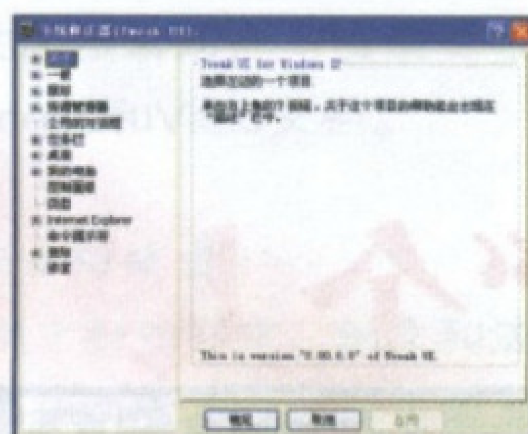
主窗口的Conversions菜单里提供了多种单位的换算功能。选择单位类别（长度等）→被换算的单位→欲换算的单位，然后在"输入"栏里输入被换算的单位量即可。

主窗口中"查看"菜单可选择以二进制、十进制还是十六进制输出结果。还可选择计算精度，32位、64位、128位以及512位，应该满足一般需要了吧。主窗口的"Variables"栏里则显示了当前可用的常数。系统已默认了"Pi"和"e"两个常数。支持自定义，输入"常量名=数字"即可。

已经看出这款函数型计算器已经足以满足一般情况下的函数处理和数值运算，相比Windows自带简易计算器，这"Toy"的确够"Power"了。

3.TweakUI系统设置

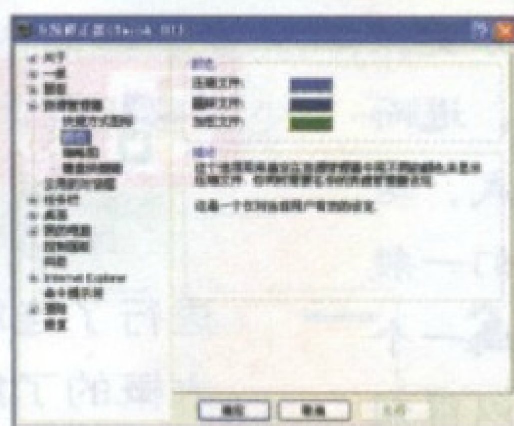
有很多这类系统修改软件了，但相信哪一款都不会比TweakUI好，毕竟是微软自家的东西，又有谁会比微软了解Windows呢？"Toys"附带的TweakUI 2.0，主界面左侧是可修改的项目，右侧是具体的修改设置窗口（图30），能修改的东东很多，随便拣几个说说。


图30

（1）"关于"

"每日一贴"有很多Windows操作小技巧，不看不知道，一看真奇妙，强力推荐。"策略"一项里可以调出组策略编辑器——可修改项目将大大增加，WinXP也就真正"任你改"了，慎用。

（2）"资源管理器"


图31

还记得之前我们一直强调加密文件文件名会以"默认"的"绿色"显示吗？这个颜色可以在"颜色"一项里改变（图31）。可以看到，可供修改的有3种颜色："压缩文件"、"跟踪文件"和"加密文件"，分别对应"用NTFS文件压缩方式的文件名颜色"、"选择鼠标单击方式后，鼠标光标经过文件时改变的颜色"以及"使用EFS方式加密的文件名颜色"。单击要改变的颜色项目，选择所需颜色即可，很方便吧。

（3）"控制面板"

可隐藏控制面板的项目——把所需隐藏项目前的勾去掉即可，在一定程度上可避免系统参数被随意改动。

（4）"Internet Explorer"

可自定义IE工具栏和资源管理器工具栏的背景图案（仅支持BMP文件），想个性化一点就用上吧，不过小心看不清工具栏上的字啊（图32）。



图32

（5）"登录"

可设置在欢迎屏幕上隐藏所有的管理员账户，对系统安全有一定的作用。"自动登录"可让WinXP在启动时进行自动登录——不用敲密码了，不过有这么懒的人吗？

TweakUI这类软件主要是为系统个性化服务的，至于是否可改善WinXP工作环境，也是见仁见智的问题，只需改改试试，也就知道怎样的WinXP适合你了。愿盖茨兄保佑大家改得愉快。

好了，一口气做这么多工作——而没有使用任何第三方公司或个人开发软件。可能又会有人告状盖茨"垄断"了，既然方便快捷，又有什么理由拒绝呢？

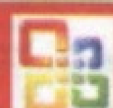
"个人"与"连接"的矛盾 Microsoft Office System 2003 个人用户升级动力分析



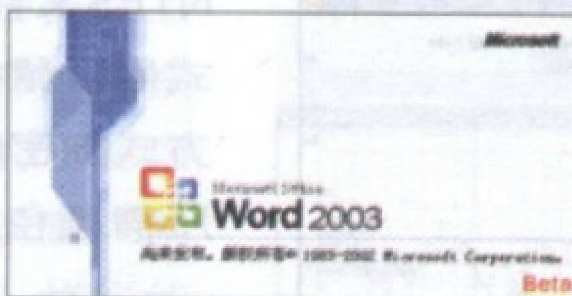
冒合实验室 风行水，iCat
别理我，魔之左手

上个世纪的最后20年，从商业计算机中诞生了一个新的计算机分支，它以不可思议的速度开始发展，进而几乎改变了整个世界的思维方式，这就是Personal Computer——我们一般都叫它PC。如果将"PC"当成一个语法上的概念来研究，至少可以得到两个关键的词义：一个是"个人私有的电脑"，另一个是"独立的电脑"。显然在PC发展至今的过程中，你会发现前一个词义永远符合现实，而后一个词义则早已被汹涌的网络潮流所颠覆。试想如果今天你在Windows上不能打开IE，也不能打开QQ和Windows/MSN Messenger，更无法用FTP和Telnet，你还有多少兴趣想拥有一台"Personal"的电脑？

然而如果同样的研究被放在一个我们杜撰出来的专有名词"Personal Office"之上，得到的结论却完全不一样——对于普通的个人用户而言，Office办公软件既是"私有"的也彻底是"独立"的。那么当得知微软在宣布其新一代办公软件产品Microsoft Office System 2003的研发工作时，用"连接"作为关键词来描述这新生的宠儿，作为一个Office软件的个人用户，无法不去联想这其中矛盾的意味：如果仅是"连接"，那我们升级的动力在哪里呢？当然微软也在说明中提到了新产品增进了个人使用的效率，而且我们也曾实实在在体会过Office 2000和Office XP更新功能的妙处，似乎Office 2003也不会给个人用户一份平淡的答卷……如此猜测着实无益，还是让我们从技术上作一些踏实的分析。

 Office 2003个人用户功能更新分析

本刊今年第9期和第11期对《Office System 2003全面预览》一文进行了连载，如果看过此文，大概会对微软这个新版本的办公套件有大概的了解，而下面将完全从个人用户角度出发，细致研究此套件中与大家密切相关的Word、Excel及PowerPoint，探讨其中所有可能成为升级动力的因素。



1.Word 2003

（1）更方便的使用方式

最明显的来自于视图的改变，阅读版式和缩略图是两种很有用的视图。如图1所示，这是同时打开了阅读版式和缩略图功能的界面截图。可以看到最左边按页数给出了缩略的页面，很适合在页面之间进行切换及检索，而且页面的大小可调节，因此可选择查看多页或详细放大几页。阅读版式由于隐藏了一些工具栏而且将每页的内容按视图实际大小拆分，适合于纯粹阅读，当然你也可指定必须按页阅读。另外，如果要对两个以上文档进行对比阅读，可通过菜单"窗口"→"与……并排比较"功能将两个文档在桌面上左右排开并设置同步滚动（图2）。

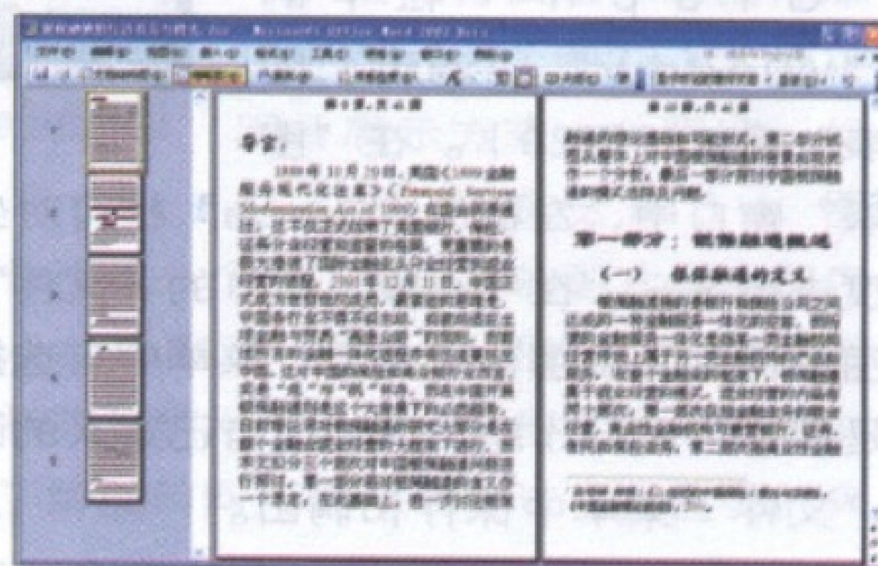


图1

排版方面有一些有益的改变。通过"插入"菜单下的"特殊符号"，可方便地在文中插入特殊符号（图3），其中包括标点符

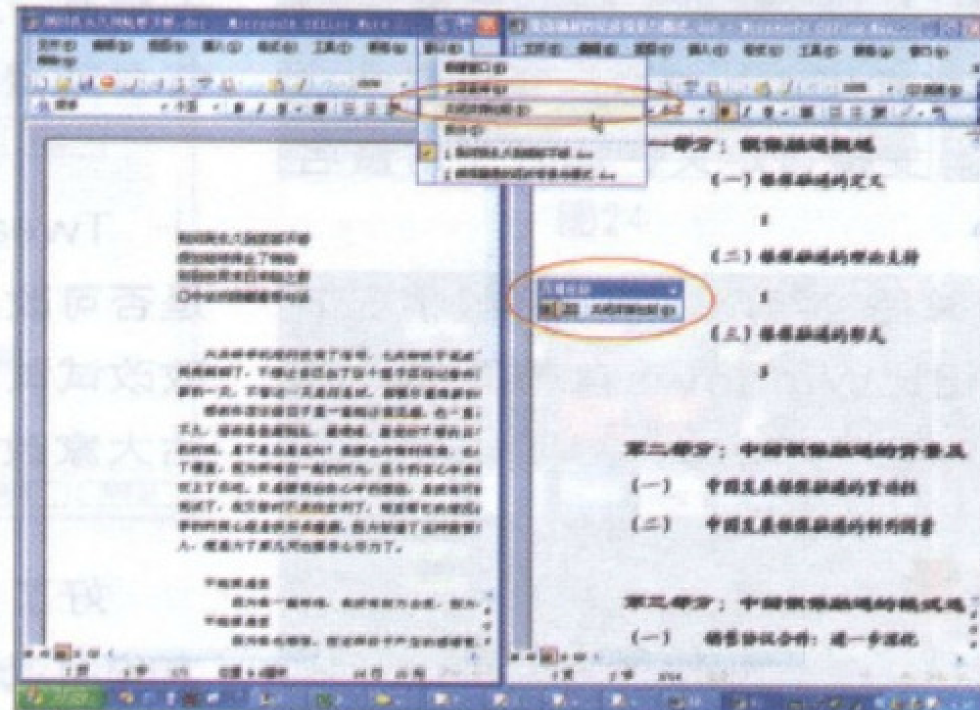


图2



图3

号、特殊符号、数字符号、单位符号、数字序号和拼音，基本可解决疑难符号的输入问题。当然同样的功能可通过"插入"→"符号"再到对话框中选择，但无疑要麻烦很多。如果是常用符号，还可通过"视图"→"工具"→"符号栏"打开专门的工具栏直接点击输入（图4）。还有一



图4

个很有趣的功能，可用来对汉字拼音进行反查，实际这是通过"工具"→"中文版式"→"拼音指南"来实现（图5），在Word XP中就已经有部分功能，但只可手动添加"拼音文字"而无法反查疑难字的拼音读音。最后如果你经常在Word中进行表格排版，也有了一个比较好的右键功能，就可在"调整选择"中根据内容、窗口或固定列宽自动调整表格的宽度（图6）。

图5

图6

另外，在打印菜单中选择纸张的"打印选项"，首次出现了背景色和图像附加信息，是不错的改进。其余的如任务窗格具有更多的选项、可将文档打印成Office Document Image格式属于Office 2003套件皆有的功能，下文将不再赘述。

（2）**更多可用的资源**

通过"格式"菜单下的"主题"，可为当时文件的样式、背景图形等选择模板，在Word 2003中默认提供了更多新颖的模板（图7），其数量大致为Word XP的3倍。进入"工具"菜单下的"拼写和语法"对话框，在"选项"中可选择更多的写作风格以让Word确定语法错误的范围。此外在进行信息检索时，不仅可以很方便地在网络上进行资源检索，还能搜索更多的同义词库（图8）。

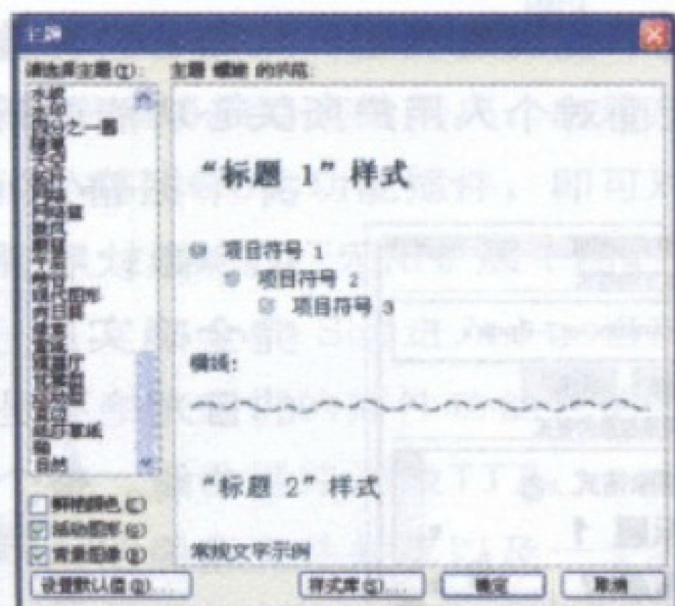


图7

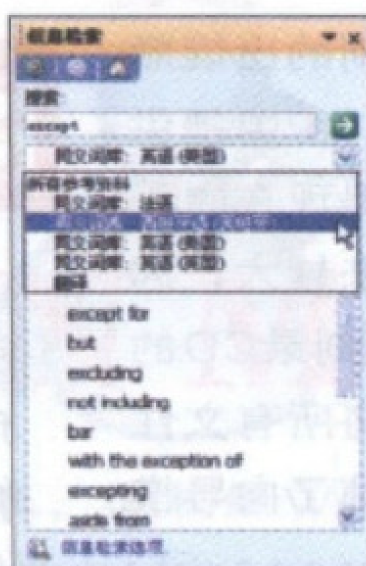


图8

最后Word中自带的文件搜索功能可搜索更多的文件类型，包括Access和Visio文档。

（3）**不能成为升级理由的改变**

在Office XP中提供了针对日文、韩文和法文的一些兼容设置，但在新版本中这些设置全部被删除。例如在"信函和邮件"中少了"显示日文问候语工具"（图9：Office XP中的截图），我们感觉虽然这可能出自于微软的特殊考虑，但对有特殊情况的用户来说，实际上是减少了一些实用的功能。

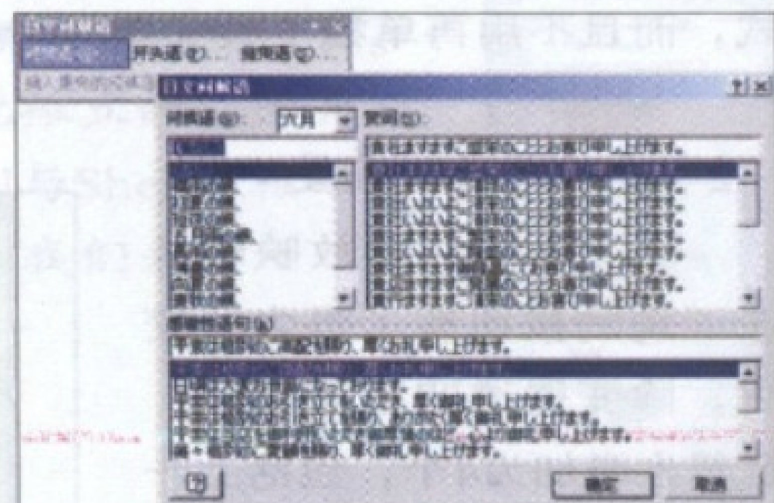


图9



2.Excel 2003

Excel 2003的改进显得很不明显，仅就个人用户功能而言，它和Excel XP看上去就像一对胞兄弟。除了支持XML这一核心改进以外（图10），界面及应用都只有轻微变化。原有的数据统计计算并没有作出重大修改，通过好几代Office的发展，已经相当成熟了。

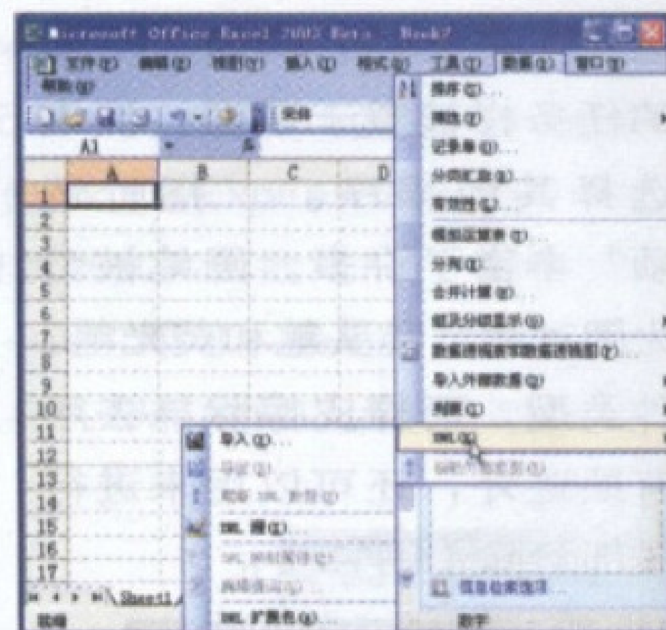


图10

Excel 2003中增加了"列表"的概念,列表的创建方法很简单选择连续的单元格，点击鼠标右键，选择"创建列表"。列表允许我们在小范围内自由排序，灵活性相当强，对于复杂的大型表格，局部规划显得相当重要，大多数情况下，整列数据并不只属于一个表格，如果贸然整列排序，后果无疑非常严重。对列表的操作并不复杂，点击下拉箭头，会提供升序、降序排列方式的选择，同时我们也可指定可显示的数据和进行汇总等计算（图11），另外还可通过"列表和XML"工具栏对列表进行操作。

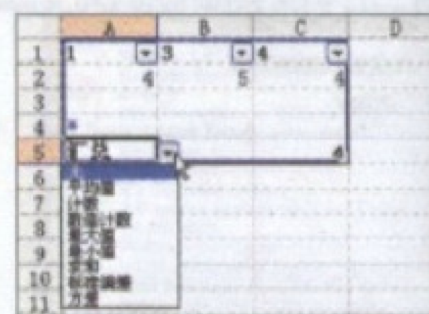
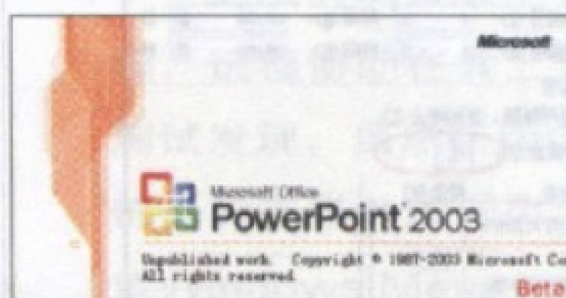


图11



3.PowerPoint 2003

（1）**相册和CD打包**

PowerPoint 2003在"新建"中增加了"相册"选项，利用它可以方便快捷地创建PowerPoint格式的电子相册。相册所需图片可来自文件/磁盘或扫描仪/照相机，插入的图片可很方便地进行旋转、亮度及对比度调节等操作（图12），此外还可在相册中插入文

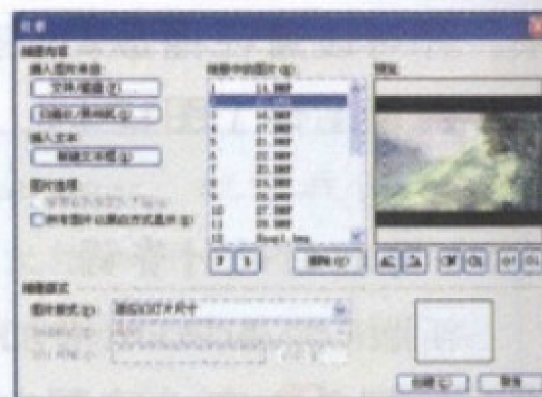
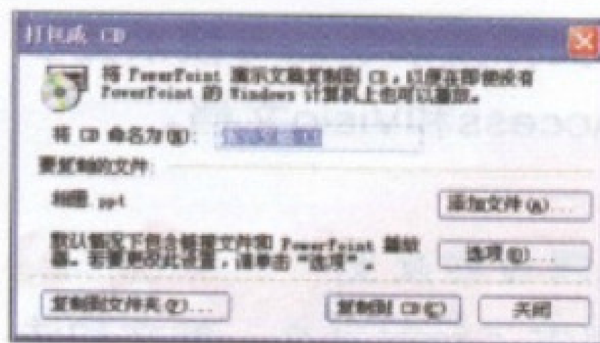


图12


图13

本框并设计图片之间的出现顺序。在PowerPoint XP中提供了“打包”功能，但现在由于使用的素材文件越来越大，因此2003版中增加了刻录CD的功能（图13：也可将所有文件先预存入一个文件夹再行刻录），此打包功能去掉了向导模式，而且不用再单独下载安装PowerPoint Viewer。

（2）更多的放映设置

在观看幻灯片放映时，左下角的按钮有了很大的变化，除变得透明小巧之外，数量也增加为4个，包括上一页、下一页、指针选项菜单和除指针选项外的功能菜单（图14）。“屏幕”中除了“黑屏”之外还增加了“白屏”。原来在主菜单中的“演讲者备注”也被移到了这里，增加了“切换程序”选项，点击后，隐藏在后面的任务栏被置于前面，便于选择其他程序。“指针选项”丰富了许多，画笔被分为圆珠笔、毡头笔和荧光笔3种类型，而橡皮擦除抹去所有墨迹外，还可以用来进行局部清除（图15）。

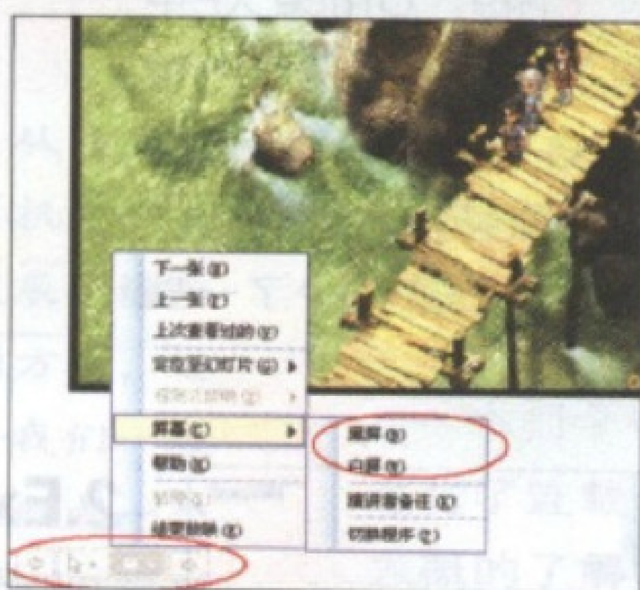
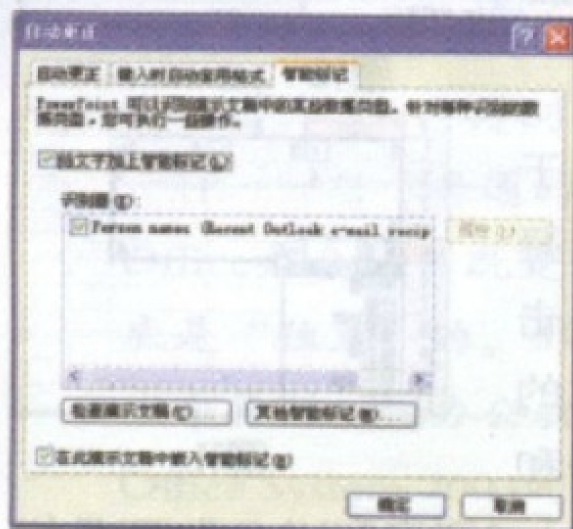
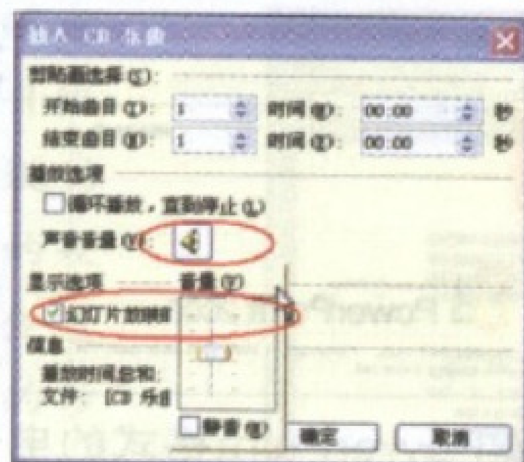

图14


图15


图16

（3）更多的可设置选项

在“工具”菜单的“自动更正选项”中增加了“智能标记”页（图16）。智能标记是一种使PowerPoint更加易用的方法，XP版中也具备这种功能，只不过，现在新版中可以对它进一步设置了。“工具”菜单中的重置选项不但能重置工具栏的惯有设置，还可重置菜单设置，这一点是原先版本所不能的。另外可在插入影片和声音时选择“播放CD乐曲”，相比PowerPoint XP还增加了音量调节选项，并可设置在播放幻灯片时是否隐藏声音图标（图17）。


图17

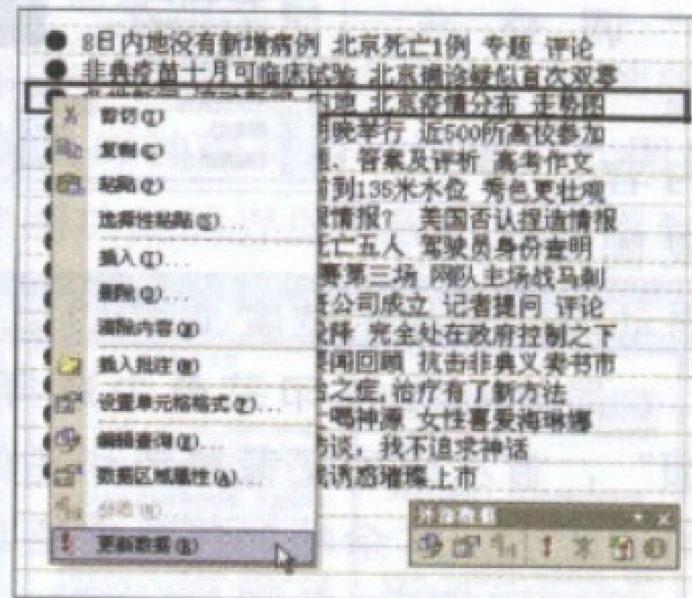
（4）增加的设计资源

新版PowerPoint增加了不少漂亮的设计模板，但在其他方面如配色方案、动画方案等就缺乏新的表现了。

比较与结论

回到前面讨论的问题上来：上述的种种更新能够引发普通个人用户的升级动机吗？我们不妨来对Office XP推出时的情形作一个对比。如果只是从使用功能完整性的角度出发，Office 2000已经是相当成功的作品了，然而事实证明Office XP仍具有相当的升级诱惑。还是回顾一下比尔·盖茨当时在Office XP发布会上的描述关键词，他用的是“开启潜在的知识”。我们来打一个不太恰当的比喻，一个小孩，当他上完大学本科时，他的基础知识已经比较完备了，但思考和创造之门还刚刚打开，这是非常有诱惑性的。例如使用Excel XP的表格导入功能，你可以将Excel文档与Internet网上的某个表建立动态联系，接下来就可以实现一键更新你所需要资源的功能（图18、19）；又例如Word XP中增加了样式查看、保存及应用功能，完全是格式应用上的一个潜在更新（图20）；而PowerPoint XP更是Office XP套件中将任务窗格与动画方案等结合得最好的组件。


图18


图19

相比XP版本当年的表现，Office 2003的新增功能绝不能说是更差，只是它们有着完全不同的方向。从上面对个人用户所关心功能更新的研究来看，这个并不振奋人心的结果告诉了我们，微软所说的“连接”倾向是完全确实的——2003版Office的目光绝不是个人用户，而是企业功能。整个套件的设计已经越来越像CRM（Customer Relation Management，客户关系管理）软件。回想前面所说的“个人”与“连接”的矛盾，我们的结论变得很明晰，当更新的方面不再集中于“独立”完成功能时，对于个人用户来说，想要升级的欲望绝不会成为普遍情况。


图20

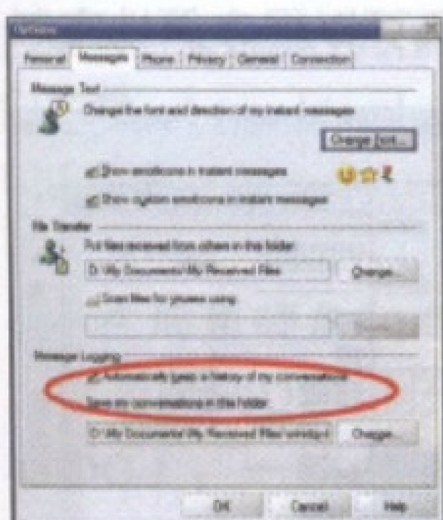
变革 MSN Messenger 6.0

■北京 未知的路

近来，微软继Windows Messenger 5.0的测试版发布后推出MSN Messenger 6.0的测试版（图1）。两个测试版的相继发布并不是彼此孤立的，因为它们之间的联系一直可看作是Kernel与Shell（核心与外壳程序）的关系。闲话少讲，让我们来看一下新的6.0版到底增添了什么新功能。

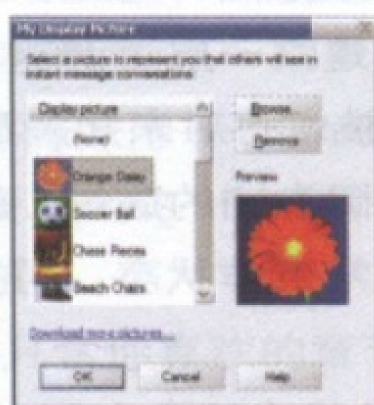

图1

1.交谈记录

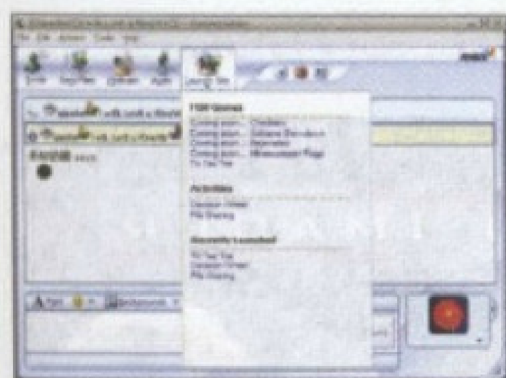

图2

使用MSN Messenger交流的朋友都会感觉到一大缺陷，就是没有交流记录。虽然这样增加了在公用计算机上的安全性，但通常我们使用的个人专用电脑则会感到十分不便。也许你曾经用过一些相关应用软件来帮助你记录交流时的信息，但这些麻烦的步骤总让我们皱起眉头。这次微软在MSN Messenger 6.0中添加了交谈记录功能，我们只要将设置打开即可让系统保存交谈的记录（图2），保存路径为：我的文档\My Received Files\你的E-mail目录。

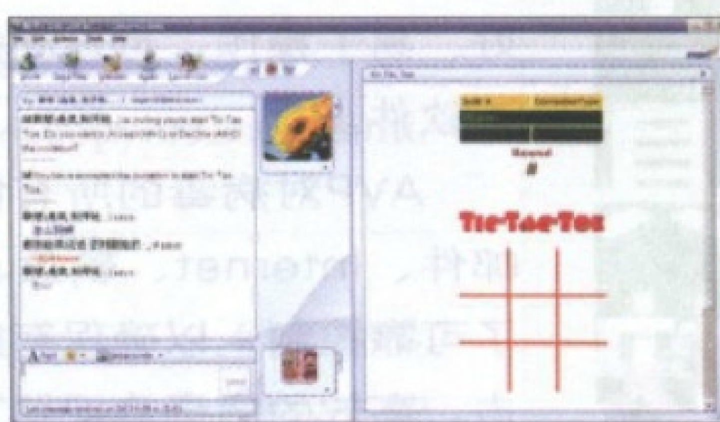
2.互动性


图3

MSN 6.0的互动性也得到了增强，其中包括表情图标、MSN交谈窗口的皮肤以及原来只有MSN 8注册用户才能使用的Dashboard中的个性签名功能（图3）。此外微软还提供了官方插件功能，今后微软只按照需要进行扩展开发或将接口交给用户，由用户在一定自由度内自行开发MSN 6.0的功能插件，即可对其功能进行无限扩展（图4：从Launch Site进入）。当前微软提供的插件功能包括一个互动网络游戏TTT、一个多用户文件共享以及一个名为Decision Wheel的插件。


图4

注：非美国本地的用户在安装MSN 6 Beta后无法试用插件和游戏等功能，需按照下面的方法进行修改：关闭MSN Messenger，接着打开系统盘的Documents and Settings\用户名（如Administrator）\Application Data\Microsoft\MSN Messenger\你的E-mail帐号（也有可能是某个数字串文件夹）。用记事本打开ConfigCache.xml文件，将第3行的“<ExpiresInDays>数值</ExpiresInDays>”中的数字替换成60～100之内，接着找到文件倒数第7行，将最后的“L=zh-CHS”替换成“L=en-us”即可。最后重新启动主程序，找到同样修改过的朋友，在与其聊天的窗口玩一盘游戏试试看（图5）。


图5

3.个性Tab

MSN Messengaer自带的Tab只有Messenger以及Alert，现在已经可以为自己的网站或论坛开发一个专用的Tab，只要用户在自己的ConfigCache.xml文件中加入此Tab的信息（正式版或许会有专门的图形化配置工具），即可在其中查看论坛的新贴子和新的新闻焦点（图6）。


图6

4.退化？Bug?

此次的测试版上有一个令人遗憾的问题，远程协助在其上无法使用，进行多次测试发现，虽然新版中已显示了与对方用户沟通，但实际上后台部分的程序无法调用。我们只能使用老版本的MSN Messenger或Windows Messenger才能实现远程协助。



总结： 从微软的MSN Messenger 6.0可以看出其架构已开始脱离Windows Messenger，就像我们之前所说的，前者发展得越来越像一个豪华的外壳。相对于多媒体用户来说，这将大大增加用户的娱乐性，但究竟MSN Messenger将被微软如何定位，还要看进一步的发展才能下结论。我们将继续关注MSN 8.5以及MSN Messenger 6的发展，相信在这二者的未来版本中会发现一些功能上的相互连接。

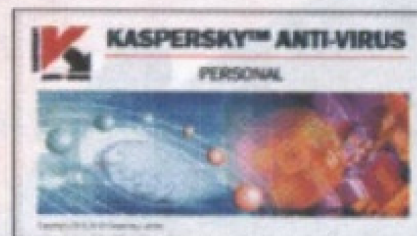
周杰伦的歌曲《回到过去》，不知道大家听过没有。“想回到过去，试着让故事继续，至少不再让你离我而去”——听着那略带伤感的旋律，笔者不由想起了自己在多年前的一件憾事……到现在才意识到竟然给自己带来了永远的伤痛。如果时间真的能倒转，遗憾就不会出现了，我不止一次地这样想。可是回到现实社会中，才切身体会到时间是不会为了谁而停止转动的，所以试着学会珍惜生活，试着让自己忙起来。时间过得真快，转眼今年又过去了一半，不知道笔者写的小东东是不是让大家觉得有实际的用处，希望大家给这个栏目多提宝贵意见，不胜感激。最后感谢李婧对本栏目提供的帮助。（软件推荐信箱：xink@vip.sina.com）

■河北 李岩

工具快报

病毒防护伞——Kaspersky AntiVirus中文单机版

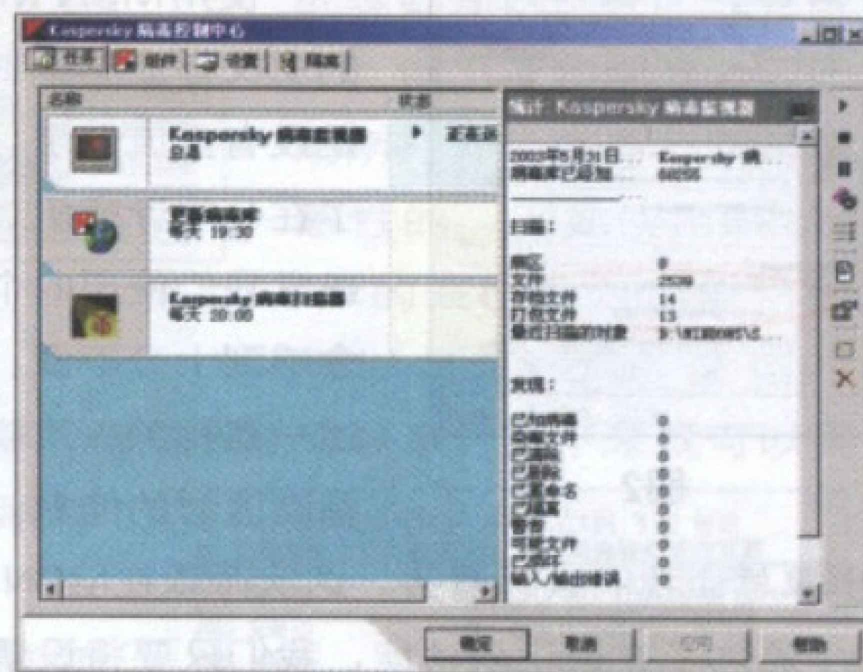
□**类型**：杀毒软件　□**版本**：4.0
□**大小**：12MB　□**性质**：共享
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制**：3个月试用期
□**下载**：http://www.kaspersky.com.cn/avppersonal-cn.zip



Kaspersky AntiVirus Personal（简称AVP），是俄罗斯Kaspersky公司开发的著名反病毒软件，其强大的功能、简便的操作和较低的资源占用颇受国外用户的好评，并被众多计算机专业媒体及反病毒专业评测机构誉为市场上最佳的防病毒产品。国内许多杀毒软件采用的就是Kaspersky强大的杀毒引擎，由此可见其领先的技术和在反病毒领域占据的重要地位。日前，Kaspersky公司终于面向中国用户提供了AVP中文版本——看来，国内杀毒软件市场又要掀起一场风暴了。

AVP集成了病毒扫描器、病毒监视器、脚本检测、邮件检测程序、升级程序及病毒控制中心等优秀的反病毒模块，为用户提供了可靠的病毒防护；界面友好、易于操作，可自动完成大部分病毒扫描任务，高级用户还可以很方便地定制该软件。

AVP对病毒的所有传播途径（电子邮件、Internet、软盘、光盘等）进行了可靠控制，以确保有效预防病毒的攻击。高效的病毒监视器可实时扫描所有被调用、创建及复制的文件中的病毒，与操作系统的最底层结合，可全面控制所有的文件操作并预防任何可能的病毒侵入；可实时扫描所有接收和发送的电子邮件，支持所有主流电子邮件数据库格式的病毒扫描，有效防御电子邮件数据库中的病毒。病毒扫描器可为所有本地及网络驱动器提供全面的扫描，可执行手动扫描或利用控制中心定期进行扫描。独特的脚本病毒拦截程序，通过在脚本病毒和电脑处理器之间建立一层过滤器，可在所有脚本执行之前检查其是否包含病毒。集成了独特的技术可对未知病毒进行扫描，基于第2代启发式扫描技术，AVP可使你的电脑防御未知的病毒；通过创建病毒救援盘，在你的电脑受病毒攻击后将其恢复至正常工作状态，可实现无毒启动并可支持大多数流行的文件系统。


AVP病毒控制中心

毫无疑问，AVP中文版的推出给广大国内用户带来了世界顶尖的反病毒技术——如果你想让自己的电脑更安全稳定，不妨使用这把可靠的病毒防御伞吧！

全能看图软件——Ameri-Imager

□**类型**：图像浏览　□**版本**：2.1
□**大小**：11.1MB　□**性质**：共享
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制**：15天试用期
□**下载**：http://www.thethinktanksoftware.com/download/setup_ami.exe

提起看图软件，大家最熟悉的莫过于ACDSee了。近来，笔者发现了一款功能丝毫不逊色于ACDSee的工具软件——Ameri-Imager，相信你用后会感受到它的强悍。

Ameri-Imager可用于图像编辑、转换、浏览等，支持超过60种图像、动画和视频格式，高级特性包括格式批量转换、缩略图浏览、屏幕捕捉（区域、活动窗口、鼠标指针下的窗口、选择目标、全屏）、幻灯展



Ameri-Imager的Logo很漂亮

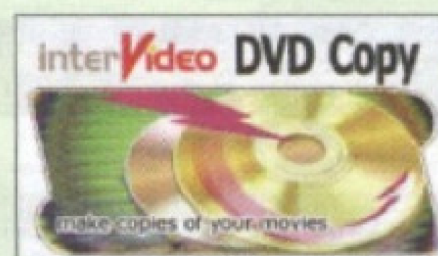

Ameri-Imager图片浏览界面

示、注释、Adobe Photoshop兼容插件支持，提供齐备的标准编辑功能（复制、剪切、粘贴、裁剪、调整大小、镜像、旋转）。

特色功能有：（1）可快速方便地从数码相机和扫描仪获取图像，进行编辑或保存为各种格式；（2）为静态图像和视频使用超过20种滤镜和效果（包括均衡、亮度、轮廓、对比、色调、颠倒、动态模糊、饱和度、锐化、透明、平滑等）；（3）完备的注释功能，允许增加注释内容到图像以显示图像的关键特征，甚至可记录和播放保存在文件里的声音注解；（4）可批量转换超过60种图像格式，它同样可转换视频和动画（MPEG-1、MPEG-2、AVI和GIF），提供完善的多页和动画格式支持。

轻松复制DVD ——InterVideo DVD Copy

□**类型**：影像编辑　□**版本**：4.0
□**大小**：10.8MB　□**性质**：共享
□**平台**：Win2000/XP　□**未注册限制**：14天试用期
□**下载**：http://webdownload2.intervideo.com/intervideodvdcopy/release/Enu/IVIDVDCopy.exe



在海量硬盘和高倍速刻录机走进越来越多用户家庭的今天，人们都想为自己收藏的DVD制作备份。这里给大家介绍InterVideo DVD Copy（以下简称IDC），一款由著名的WinDVD播放软件开发者InterVideo公司新近推出的DVD复制软件，使用它你可以快速、方便地得到DVD电影的完美复制。IDC能做得这么出色，归功于InterVideo的先进技术：



1.真实质量1：1复制你的DVD、VCD和SVCD。IDC让复制没有代码转换，这意味着没有质量损失，视频会保持画面完美。而且IDC支持DivX格式，你能复制DVD到一张CD！

2.UniPass——InterVideo公司的专利技术，能节约几小时的DVD制作时间，因为它将DVD创建和编辑整合到一起，不需要多重编译途径，简单的编辑修正不需花费太多时间来进行二次制作。

3.Direct Burn：从资源到碟片无需等待——UniPass技术除去了在刻录到DVD或CD前先将视频保存到硬盘缓冲区这一步骤，从DVD光驱直接复制到CD或DVD刻录机上，无需任何等待。

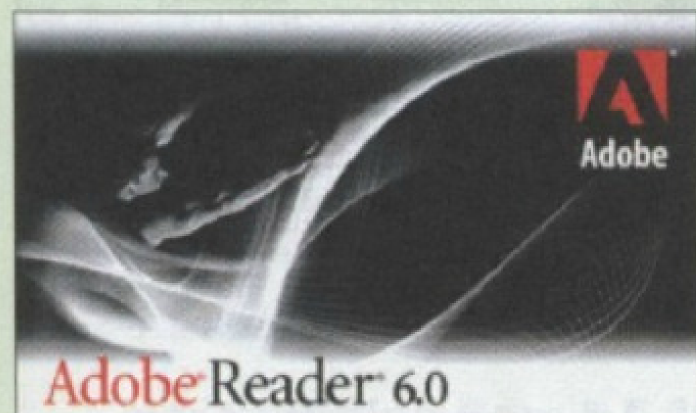
4.编辑DVD-Video——想制作只含你喜欢的章节的DVD么？想清除字幕么？把广告片剪掉么？无论你想要什么都没问题——IDC可让你采集和选择DVD的内容，来创建独特的、定制的DVD或CD。

5.复制双层DVD到两张4.7GB DVD——IDC能创建双层DVD-Video备份到两张空白DVD盘片上，而不损失任何内容或视频质量。


使用InterVideo DVD Copy制作VCD的界面。

注：InterVideo DVD Copy不能用于复制CSS加密碟片。

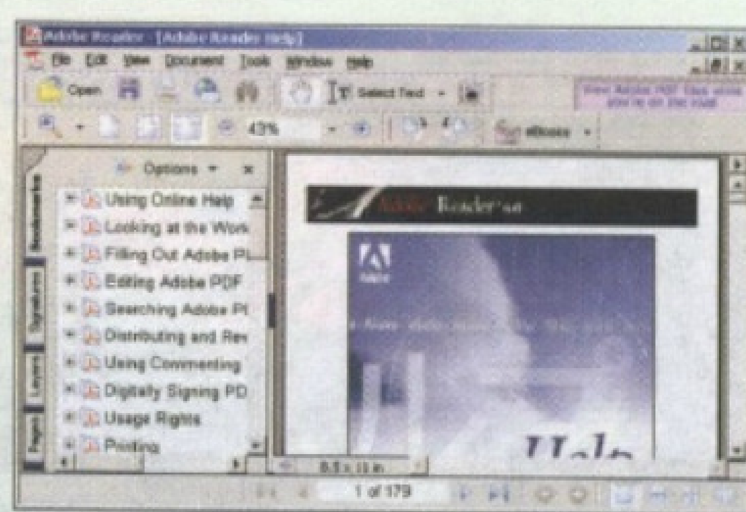
电子图书轻松看 ——Acrobat Reader 6.0



□**类型**：电子阅读　□**版本**：6.0
□**大小**：15.3MB　□**性质**：免费
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://ardownload.adobe.com/pub/adobe/reader/win/6.x/6.0/enu/AdbeRdr60_enu_full.exe

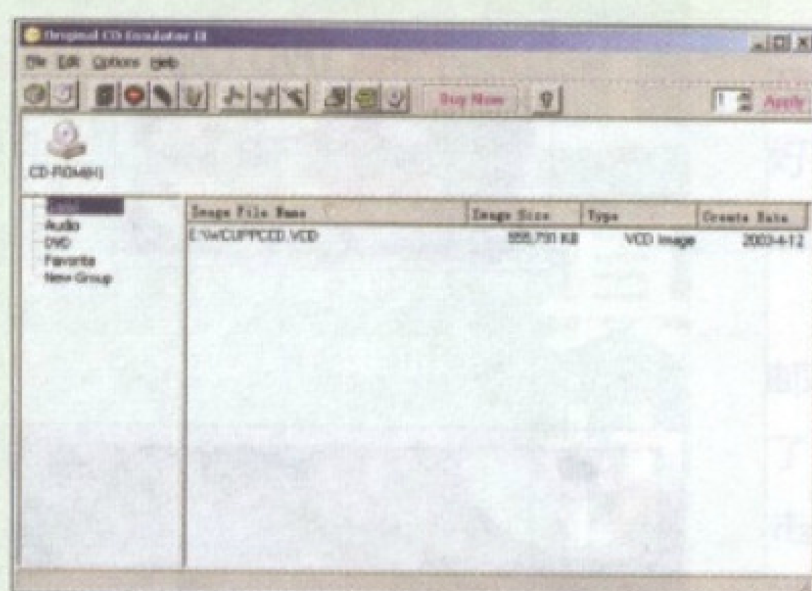
随着电脑的普及，“电子图书”正在被越来越多的人所接受。比起现在的印刷书，电子图书要方便许多，具有强大的检索功能，另外有相当数量文件是

免费的，真是非常实惠。电子图书有很多格式，应用最广的是Adobe公司的PDF文档，它的全称是“Adobe Portable Document Format”（Adobe便携式文档格式），支持PostScript语言，因此其文档格式相当丰富。PDF几乎成了电子图书的代名词，而要查看它们则需要专用工具——Acrobat Reader。最新的Acrobat Reader 6.0对界面作了优化改进，图标按钮更精致漂亮，操作起来也更方便、有效率，具备强大的新增、增强功能，已成为查看、导览和打印PDF文档的必备工具。


Acorbat Reader 6.0阅读界面

光盘虚拟能手——Original CD Burner & CD Emulator

□**类型**：光盘工具　□**版本**：2.12
□**大小**：3.24MB　□**性质**：共享
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制**：30天试用期
□**下载**：http://www.ztekware.com/download/ocdesetup.exe


Original CD Burner & CD Emulator主界面

原名Original CD Emulator，是一款出色的虚拟光驱软件，在最新的2.1版本中加入了刻录功能后，软件名也作了更改，功能无疑变得更加强大。它最多支持21部虚拟光驱，支持音频、数据、游戏和DVD光盘虚拟；支持从硬盘或网络镜像读取；能直接读取ISO镜像，允许在烧录前查看ISO镜像内容——如果你不需要烧录，只要从虚拟光驱运行你需要的程序，或者只提取所需文件，快速而方便；支持其他刻录软件创建的大多数镜像，并可将镜像文件转换为标准ISO格式。然而给人留下深刻印象的还是其强悍的复制技术，支持采用Star Force加密技术的光盘——在这一点上，很多老牌虚拟光驱软件都自叹不如。新版本增加文件关联选项，可动态更改光驱盘符。

DivX制作专家——Dr.DivX

□**类型**：多媒体制作　□**版本**：1.0
□**大小**：9.11MB　□**性质**：试用
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制**：15天试用期
□**下载**：http://download.divx.com/divx/drdivx/DrDivX.exe



目前最流行的影像标准便是大名鼎鼎的DivX了，凭借精美的画面和小巧的“身材”，逐渐成为人们目光的焦点。Dr.DivX是由DivX的开发公司发布的第1款DivX编码制作工具，功能非常强大，支持*DVD、MPEG1/2、MPEG4、AVI、AviSynth、WMV等常用视频格式转换，还支持直接将数码相机（DC）、数码摄像机（DV）和Live capture摄录下来的影音文件直接编码为DivX格式。Dr.DivX界面简洁清晰，只通过3个简单的步骤就可完成视频编码操作，非常方便体贴。软件具备自动检测剪切、自动检测隔行扫描和3：2帧间距、自动检测图形分辨率和高宽比功能；可创建和保存定制编码外观；可用批量编码方式来方便地为上百个视频片断编码；整合高级视频编码软件EKG，可对你的视频进行精细调整；允许调用第三方程序（如VirtualDub）进行文件的修整和编辑操作；具备方便的刻录功能，制成光盘和你的朋友一起分享；使用Dr.DivX，可将视频文件减小为原始大小的10%，帮你有效释放硬盘空间……用了Dr.DivX后，你会发现制作专业DivX文件竟然是那么容易，呵呵。



Dr.DivX向导界面

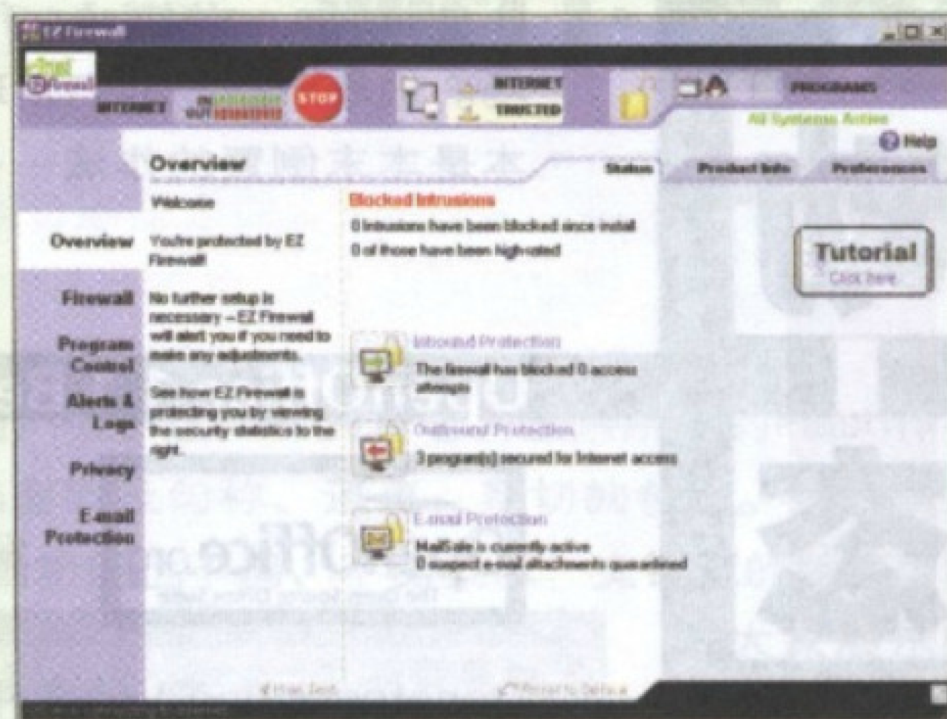
值得信赖的防火墙——eTrust EZ Firewall

□**类型**：防火墙　□**版本**：3.7.179
□**大小**：4.82MB　□**性质**：共享
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制**：30天试用期
□**下载**：ftp://ftp.ca.com/pub/myeTrust/apps/EZFirewall.exe



还记得本年度第5期给大家介绍的这款eTrust EZ Firewall么？最近CA公司推出了它的全新版本，版本号一下从1.0.13跃升到3.7.179，无论从界面还是功能上都有了巨大的改变。

新界面还是保持了原有的“清爽”，布局非常合理；为了尽快使用户能够对这么多新增功能轻松上手，附带了详细的图解使用指南，相信初学者也不会感到头疼。启动后，EZ Firewall便以默认的安全设置来保护你的网络安全，一般用户完全没必要进行各种调整，实在够体贴；如果你选择比默认更高的设置时，可能会阻止资源共享或导致一些程序功能不能使用。



eTrust EZ Firewall主界面

EZ Firewall提供4种防护措施：Firewall Protection，守卫你的电脑“大门”，将木马、黑客拒之门外，可对Internet网站分级管理进行详细设置；Program Control，可保护你的应用程序，阻止黑客程序使用或破坏你的电脑，可自动锁住Internet；E-mail Protection，“隔离”E-mail附件中潜在的危险文件；Privacy Control，提供包括Cookie控制、弹出广告控制和移动代码控制，可根据实际情况选择。当你浏览Internet时，会不时出现一些警告，不必紧张——按需选择信任的程序、进程即可，另外可在“Alert & Logs”内进行设置；如果你怀疑遭到了攻击，可点击主界面的红色“Stop”按钮，可立即停止所有网络和Internet传输；选择黄色的锁形标志，则可对Internet进行关闭或“解锁”。

附30天试用License Key：14XXK-K14XJ-XR9GL-C7MLJ。

软件升级快报

HyperSnap-DX 5.11：著名抓图工具软件。新版本改为30天免费试用版本（截图中不再有那个讨厌的印戳），编辑/复制功能现在支持在Windows剪贴板放置HTML信息，新增抓取鼠标指针功能等。下载地址：http://www.hyperionics.com/downloads/d2/HS5Setup.exe。

QuickTime 6.3：苹果公司出品优秀的多媒体播放软件。新版本提供了对3GPP的广泛支持（包括视频、音频、文本和.3gp文件格式），支持.amr和.sdv文件的播放，自动检测流媒体传输，特别增强了DV的音频和视频同步，改善了对Keynote、iMovie和iDVD（苹果机上的软件，前者为演示文稿程序，后二者为视频播放程序）的支持。下载地址：http://qtinstall.info.apple.com/bonnie/us/win/QuickTimeInstaller.zip。

Babylon-Pro 4.0.3：优秀在线翻译工具软件。新版本全面支持中、日、韩三国字典，改进了安装界面（可选择多种语言文字），修正了上一版本的一些Bug。下载地址：http://www.babylon.com/files/babylon40_eng_chs.exe。

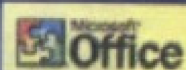
NVDVD 2.55：由NVIDIA公司开发的优秀DVD播放器。新版本加入了对VMR9的支持，支持32kHz音频和MPEG音频，提供更多的时间缩放支持，改良了饱和度、对比度调整，改良了S/PDIF支持、MP3 ID3V2支持和Dolby Pro Logic Ⅱ，修正了2.27版本中的一些问题。下载地址：http://download.nvidia.com/downloads/NVDVD/2.55/NVIDIA_NVDVD_2.55_Trial_International.exe。

Alcohol 120% 1.4.3.518：新兴虚拟光盘软件。新版本增加高级扇区扫描（A.S.S.）功能，增加在线检测、下载最近更新功能，对软件界面作了优化改进，修正了一些Bug。下载地址：http://downloads.alcohol-software.com/Alcohol120_trial_1_4_3_518.exe。

Nero Burning Rom 5.5.10.3：著名刻录工具软件。新版本增加了对一些新刻录设备的支持，为HD-Burn提供了多段模式，支持32×超速媒体，修正了一些Bug。软件大小为12.9MB，下载地址：ftp://ftp.nero.com/Nero551035.exe。

业界动态 NEWS

微软降低Office XP售价



最近，微软宣布Office XP标准版与专业版降价15%，而套装软件内的个别软件Word、Excel降幅更大。微软高层表示，此番降价是公司对客户需求的承诺。但产业分析师则认为此事并不如此单纯，他们认为降价的主要原因是来自于公司内部的压力，而不是外在的竞争。

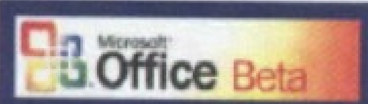
微软去年发布了149美元的Office XP教育版——比当时标准版Office XP的售价便宜了300美元以上。教育版受到消费者的欢迎，但由于微软与零售商并未严格区分授权的限制，让该版本Office只限于卖给教育界或学生，过去以来教育版也占了零售版Office XP销售量的大部分。Directions on Microsoft分析师Paul DeGroot表示，对Office XP来说，教育版成功地扩展了市场。他表示，“他们发现零售产品的市价比大型客户的收费还要便宜很多”，“这在商业界根本是本末倒置的作法……我认为，这对微软来说会是个两难问题。”

OpenOffice 1.1 Beta2版发布



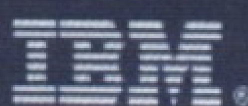
继两个月前第1个Beta版本后，OpenOffice.org最近在其网站按计划发布了OpenOffice的第2个测试版。新版本有一些显著的特性，如提供了对打印机独立布局的支持，为基于XSLT（Extensible Style Language Transformation）的文件过滤器提供图形界面（GUI），增强了第一版中的PDF导出功能，增强了在视窗系统中对OLE对象的编辑功能。上面所提到的XSLT是一种在XSL文件中使用的语言，由于XML格式有多种标准，XSLT可对不同标准的XML文件进行转换。由于StarOffice一直在OpenOffice的基础上进行开发，因此也推出了其6.1版的第2个测试版，与OpenOffice不同的是，StarOffice为其Beta版设计了全新的外观。

微软在Office 2003中加入即时通信组件



微软最近正式宣布将在其Office System 2003套件中加入即时通信的服务。首先，在服务端将会加入实时通信协作服务程序，这个服务程序现在暂时被命名为“Real-Time Communications Server 2003”。该产品现还处于研发阶段，其开发代码（Code-Name）为“Greenwich”。将在今年暑期发布的RTC服务器软件能让企业用户接受即时信息技术。目前微软公司正在向那些已经使用服务器软件的公司推销安全的IM（Instant Message，即时消息）客户端版本软件。

ASPCA配备Linux上的新一代E-mail系统



IBM公司最近宣布，美国防止虐待动物协会（American Society for the Prevention of Cruelty to Animals，简称ASPCA）配备了一种运行于Linux之上的全新E-mail系统，这样该协会的兽医和野外工作人员可以更有效和快速地获取动物需要救治的信息。新的可移动E-mail系统运行于IBM的eServer xServer服务器上。

ASPCA是一个非赢利组织，是美国最早的动物援助人道组织，对其而言，谨慎地节省开支以尽可能使人们的捐助能实在花费到动物身上十分重要。新的E-mail系统为IBM的首要商业合作伙伴Siwel Consulting公司设计，使用Lotus iNote Web Access 6及WebSphere因特网底层软件，再加上运行在Linux上，其成本相比原来的Hewlett Packard系统要低许多。同时使用此系统能使ASPCA组织的雇员方便地在任何有网络连接的地方获取信息。

Microsoft PowerPoint

鲜活灵动 PowerPoint 精品文档制作攻略（一）

■重庆 江上烟波

编者按： 常有人很不自信地问，我们真的处在信息时代吗？我想应该是。原来公司作报告也好，讲课也罢，一般都会放一块黑板在前面，说说写写；现在不一样了，投影仪是多媒体会议室的必要设备，老总开会，随便说几句也得做个幻灯片；各大公司到大学招聘人才，幻灯片是必放的，他们想方设法从声音、视频、图片、文字各方面展示自己公司诱人的一面；就是一个推销员，也得带上笔记本电脑，每到一处，将自己精心制作的产品宣传幻灯片给对方放放，以壮声势。在这样的背景下，一个制作幻灯片的软件——PowerPoint（下面简称PPT）风靡了世界，无数老总对此软件都心领神会。无独有偶，互联网的发展，让另一个软件——Flash传遍了全球，一时之间网上网下，Flash作品铺天盖地，搞笑的、高雅的、宣传的、盈利的、无聊的、恶心的，一切的一切都在用一种东西来表达，那就是Flash。俗话说：一山不容二虎，但我一直在想，这两个为世人所推崇的东西中间是不是有着某种关联？它们都是用来传递信息的工具，Flash功能固然强大，但PPT更为简单。难道PPT就不能实现Flash的功能？请看本栏目推出的PPT实例连载——

一、铅笔的绘制

绘图与色彩是Flash作品的基础，很多让人啼笑皆非、匪夷所思的Flash作品无不得益于一幅幅或优雅或夸张的画面以及匀称、逼真、亲切的色彩。深入研究一下，你会发现Office系列产品的绘画功能也不弱，下面我以一支铅笔的绘制为例，给大家展示PPT的绘图功能。



图1

这里我们要用到较复杂的图形绘制功能，单击“视图”→“工具栏”→“绘图”菜单项，调出“绘图”工具栏（图1），PPT所有绘图功能都通过此工具栏实现。在“绘图”工具栏中单击“自选图形”→“流程图”→“延期”项绘制橡皮擦（图2），单击“自选图形”→“流程图”→“库存数据”项绘制橡皮擦的金属箍，单击“矩形”工具绘制笔杆，单击“自选图形”→“基本形状”→“空心弧”项绘制笔杆被削部分，单击“自选图形”→“基本形状”→“等腰三角形”项绘制笔芯部分（图3）。

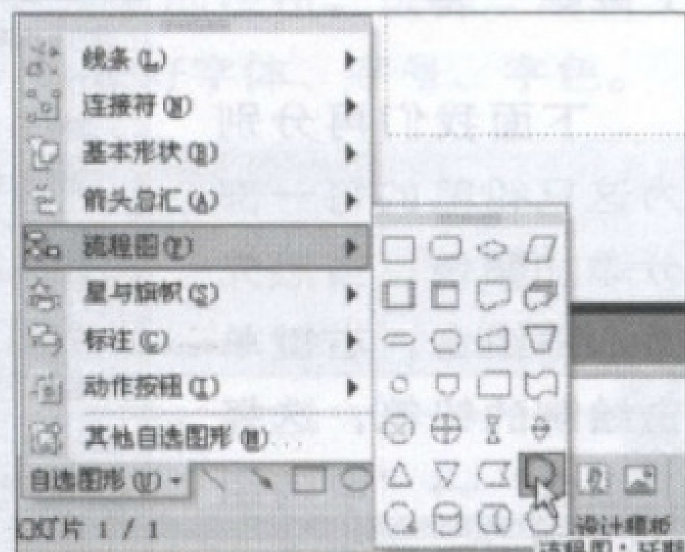


图2

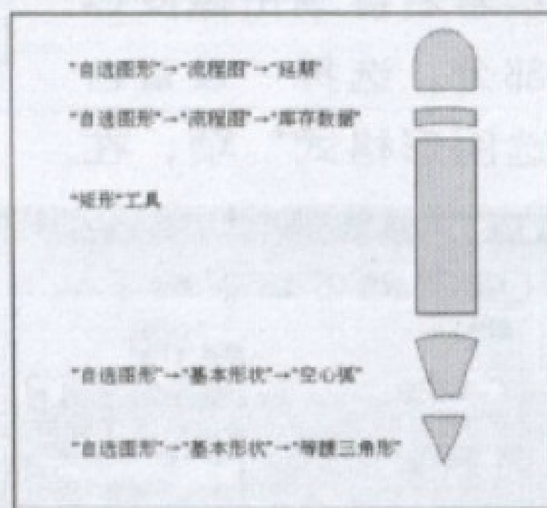
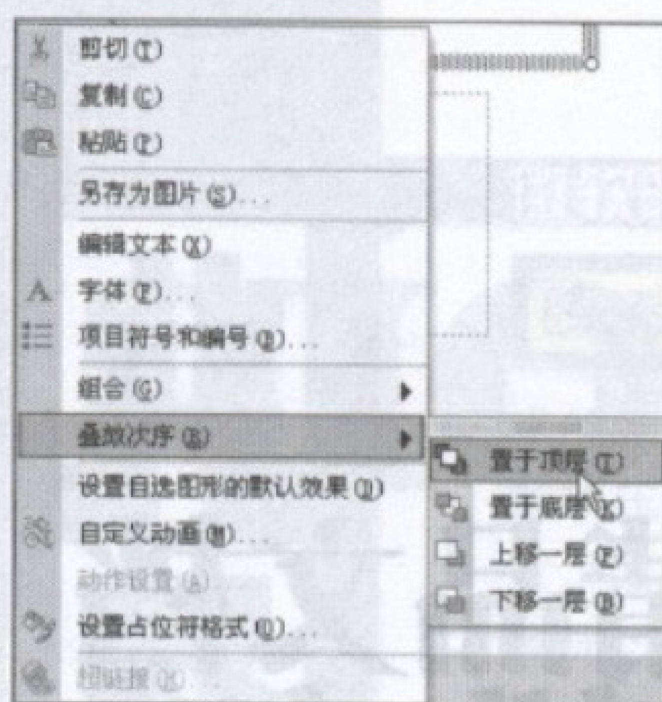


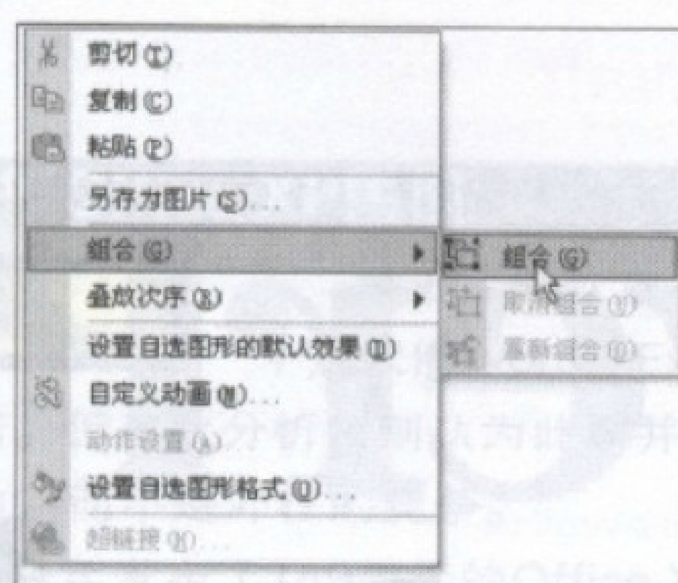
图3

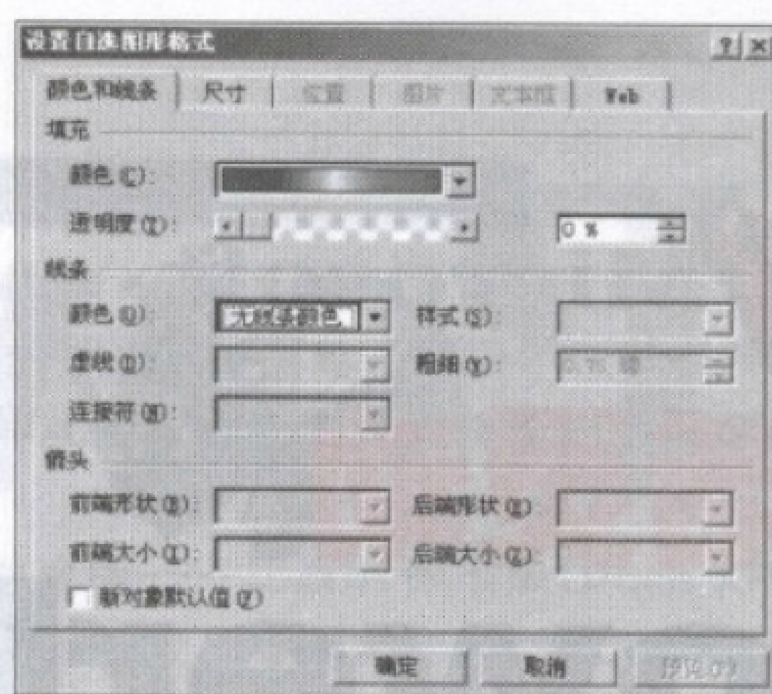
接着调节各部分的大小、弯曲度，左键单击要调节的部分，一般会现出一些白点、绿点、黄点，通过白点来调节它们的大小，通过绿点旋转，通过黄点来调节它们的弯曲度。为了看起来更具真实感，还要调整各部分的层次，金属箍、笔杆被削部分放在最上面一层，其他部分次之，调整方法是：右键单击需要调整的部分，在快

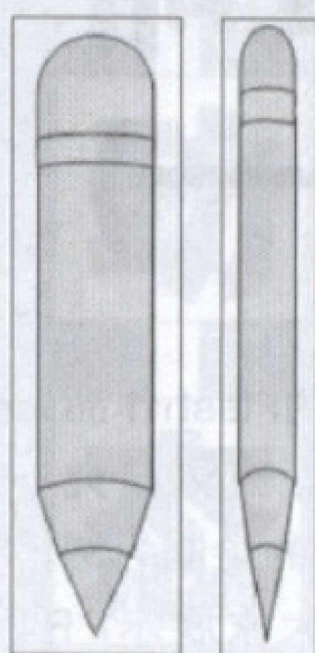
PPT的绘图工具

PPT的绘画功能主要体现在一个“绘图”工具栏上，工具栏看起来很简洁，但用起来可是奥妙无穷。前面3个按钮：绘图、选择对象、自选图形是比较高级的工具按钮，一般用户很少用到，但如果要绘制比较复杂的图形，如本文的铅笔，那就非用不可了；接下来的直线、箭头、矩形、椭圆4个按钮是我们用得最多的，不要以为这几个工具简单，通过它们，可以组合出任何复杂的图形；这4个按钮后面是两个文本框按钮，前面一个是横排，后面一个是竖排，如果你要用Word来排版，那么你就得经常使用这两个文本框，报纸上的那些豆腐块文章都可以通过文本框来排；接着4个都是插入按钮，第1个插入艺术字，第2个插入图示，第3个插入剪贴画，第4个插入文件；这4个按钮后面的3个是颜色改变按钮，第1个用来填充颜色，第2个用来改变线条颜色，第3个用来改变字体颜色；这之后的3个按钮是线条设置按钮，包括箭头；最后的两个用来设置对象的阴影和三维。


图4


图5

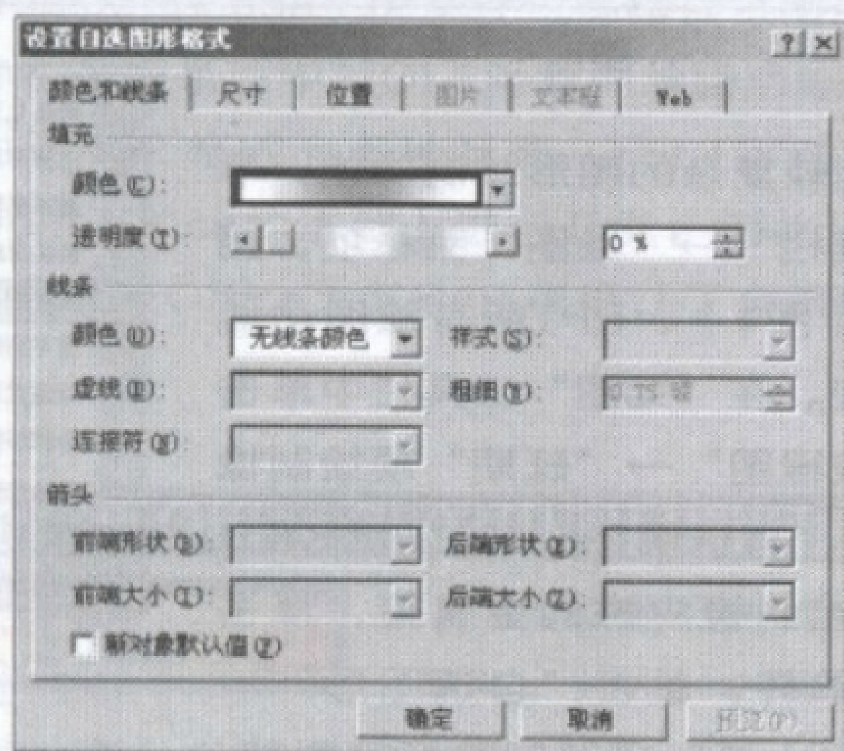

图10


图6 图7

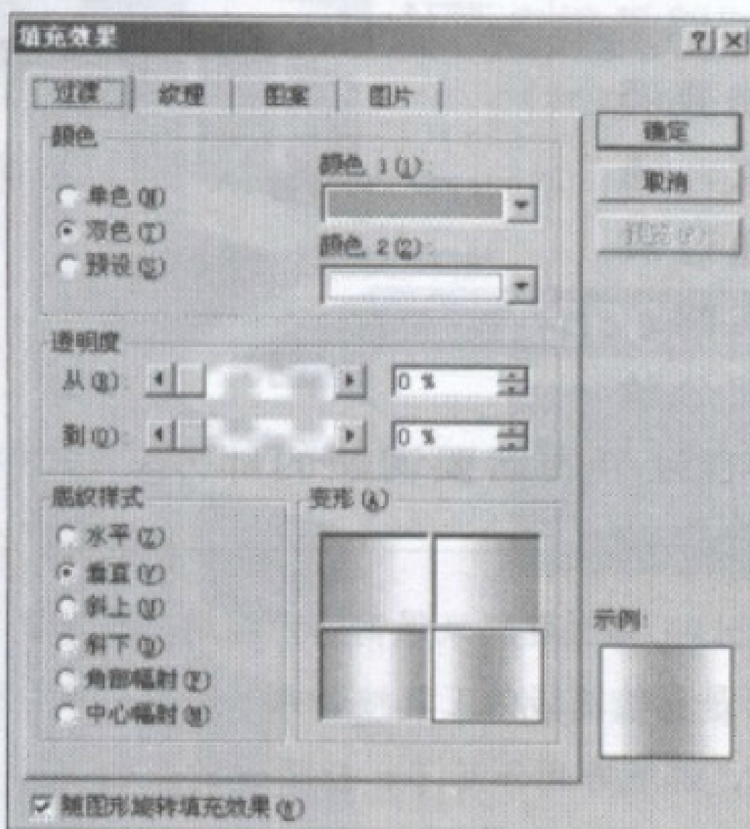
捷菜单的“叠放层次”菜单项中点选置放的层次（图4）。

调节好了，将它们组合成一只铅笔，按住“Shift”键，点选各部分，将组成铅笔的各部分都选上，或者用鼠标左键框选各部分，然后单击右键，选择“组合”→“组合”项（图5），这样铅笔的初步形状便确定了（图6），再根据铅笔的实际形状缩放一下，就完成了（图7）。

下面我们再分别为这只铅笔的每一部分添加颜色，当然先得取消组合，右键单击绘制的铅笔，选择“组合”→“取消组合”项，取消组合。接着右键单击橡皮擦部分，选择“设置自选图形格式”项，在


图8

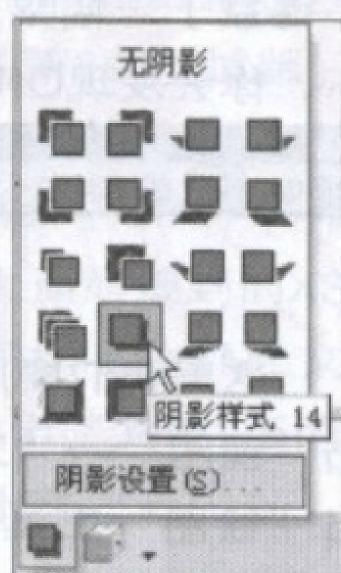
弹出对话框的“颜色和线条”选项卡中，将“线条”栏中“颜色”设置为“无线条颜色”，单击“填充”栏中的“颜色”框，在下拉列表中点选“填充效果”（图8）。在“填充效果”对话框中点选“过渡”选项卡，点选“双色”，“颜色1”设置成粉红色，“颜色2”设置为白色，“底纹样式”为垂直，然后在“变形”栏中点选右下角的一个变形（图9）。所有设置完毕，确定各项即可。


图9

金属箍部分，和橡皮擦部分的设置几乎一样，只是将“颜色1”设置为黄色；笔杆部分，点选“预设”→“彩虹出岫”，“底纹样式”为垂直；被削部分和笔芯部分，都点选“单色”，“底纹样式”还是为垂直，颜色稍有不同，一个为木头色，一个为银色。另外请记住把所有部分的线条颜色设置为无色（图10），否则效果将很难看。绘制完成后得到如图11的效果。

图11

接下来我们再把所有部分群组起来，然后点选组合后的铅笔，按住绿色点，将铅笔旋转至一个合适的位置。最后再给铅笔加点阴影，单击“绘图”工具栏上的“阴影样式”按钮，在弹出面板中选择一个样式（图12），当然你还可以对选定的样式进行调整，单击刚才面板中的“阴影设置”（图13），单击弹出来工具栏中的相关项，便可调节阴影的颜色、远近等，最后效果如图14。另外值得一提的是，在绘制完的图形上单击鼠标右键，选择“另存为图片”（图15），便可将绘制好的图保存为图片。


图12

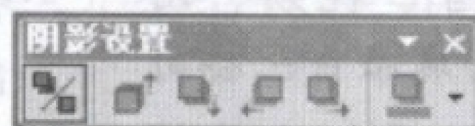
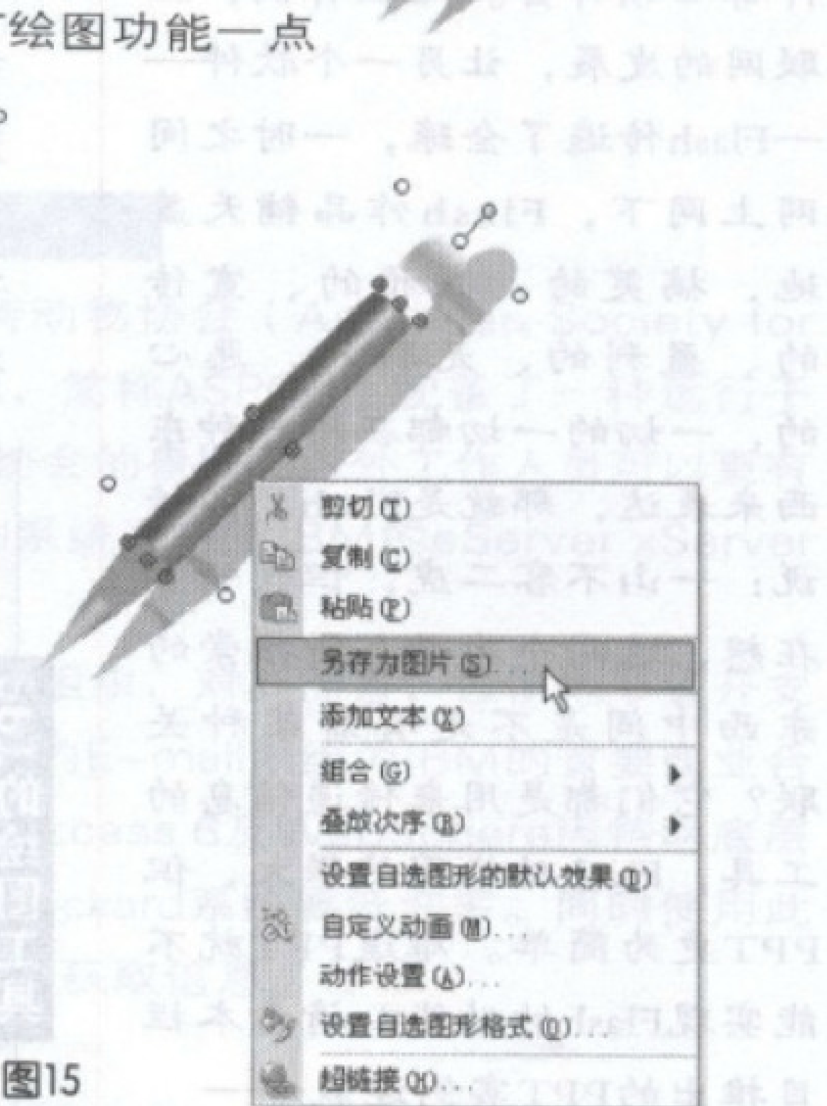

图13

图14

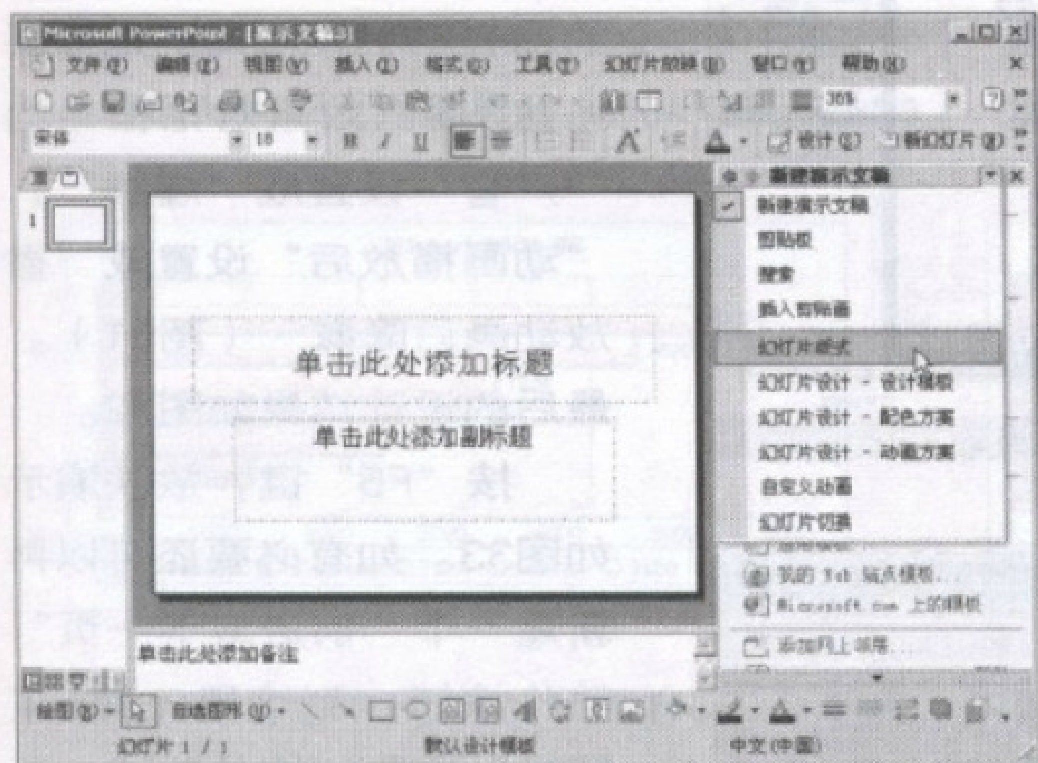
上面铅笔的绘制，看起来用了很多工具，其实对于整个PPT绘图工具来说，用到的仍很少，不过足以说明PPT绘图功能一点都不比Flash差。

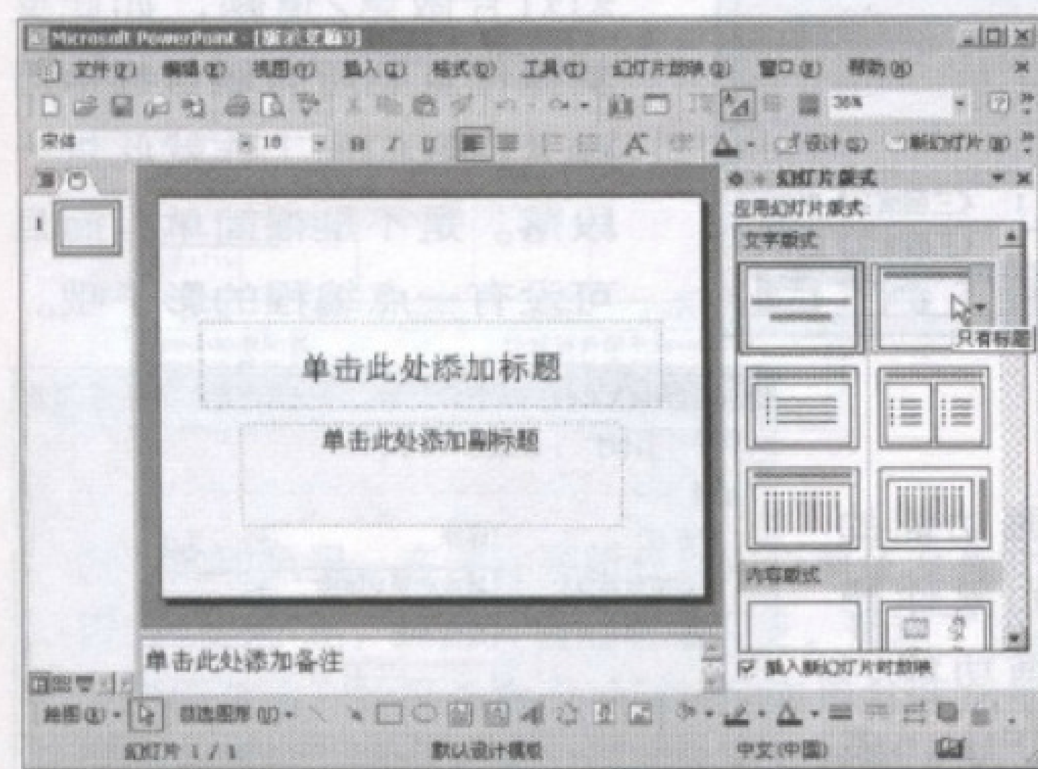

图15

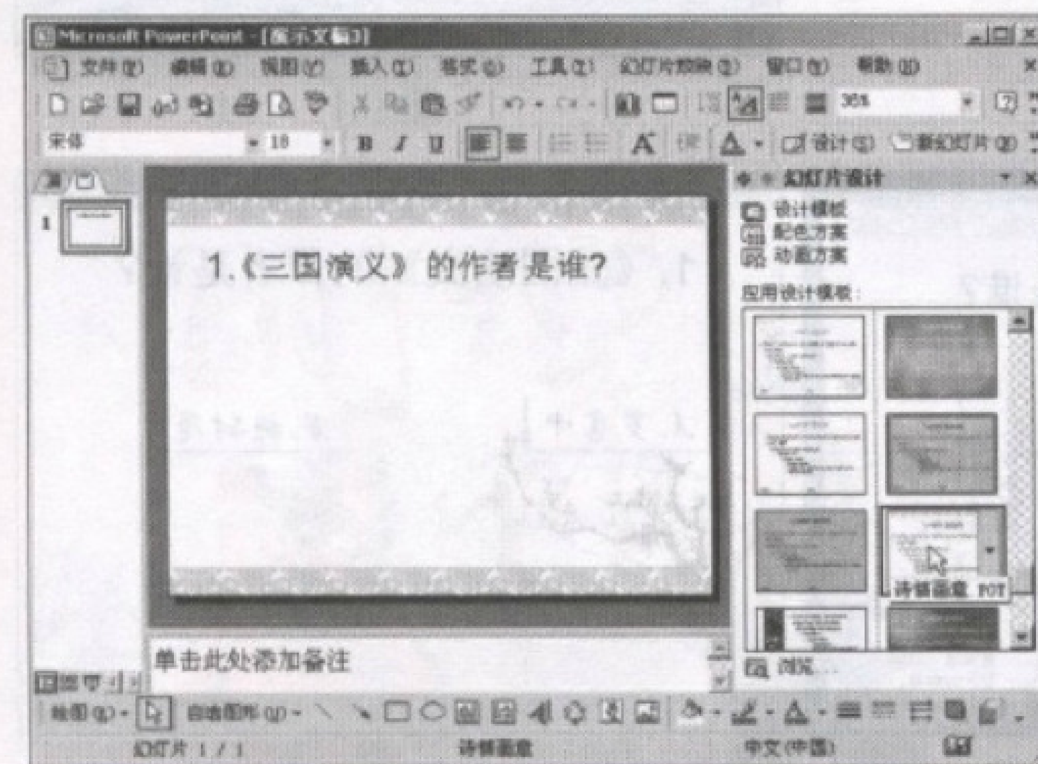
2.制作交互式教学选择题

用Flash做游戏已不是什么新鲜事，其强大的交互功能一直为大家所称赞，事实上不只Flash，PPT同样具有强大的交互功能，并且制作方法更简单，这里通过制作一道交互式的选择题，来向大家展示一下。

启动PPT，单击右边任务窗格右上角的三角形按钮，选择“幻灯片版式”（图16），在“幻灯片版式”窗格里，点击“文字版式”中的“只有标题”版式（图17）。单击幻灯片上的“单击此处添加标题”，输入选择题的题干：“1.《三国演义》的作者是谁？”再单击右边任务窗格右上角的三角形按钮，选择“幻灯片设计”→“设计模板”，在“设计模板”窗格中选择一个自己比较喜欢的模板并单击它（图18）。接着单击常用工具栏上的“保存”按钮，将演示文稿保存为“演示文稿1.ppt”。


图16


图17


图18

单击“视图”→“网格和参考线”菜单项，在“网格线和参考线”对话框中“√”选“对象与网格对齐”、“对象与其他对象对齐”、“屏幕上显示网格”、“屏幕上显示绘图参考线”复选框，并将网格间距设置成“0.125厘米”（图19）。

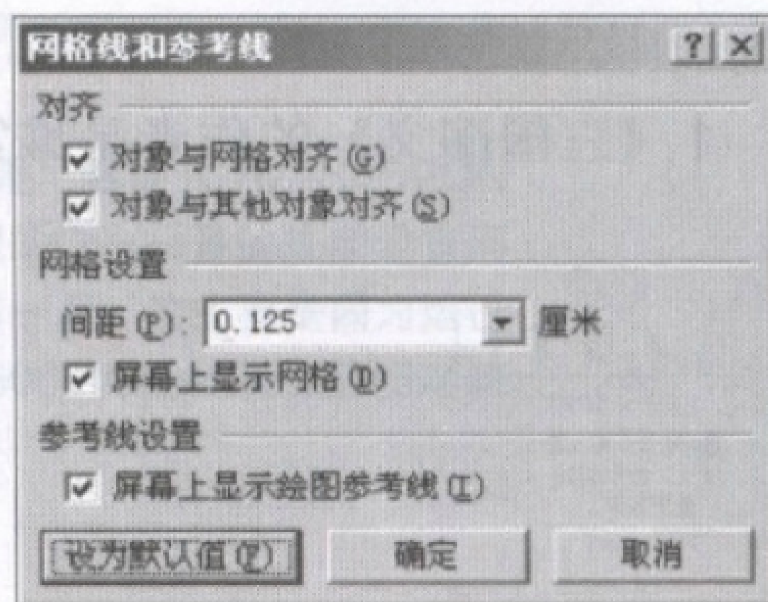


图19

单击“视图”→“工具栏”→“绘图”菜单项，调出绘图工具栏。单击绘图工具栏上的“自选图形”→“动作按钮”→“动作按钮：自定义”项（图20），然后依着网格线在幻灯片的左边拉出一个按钮，在弹出的“动作设置”对话框的“单击鼠标”选项卡中，点选“超链接到”，并从下面的框中选择“幻灯片”项（图21），在随后弹出的“超链接到幻灯片”对话框中选择“1.《三国演义》的作者是谁？”标题（图22），并确认各对话框。（如果你对按钮的颜色不满意可先选择它，再点击绘图工具栏上的“填充颜色”按钮自行定义。）右键单击添加到幻灯片上的按钮，选择“编辑文本”（图23），输入“A.罗贯中”，设置好字体、字号、字色。


图20

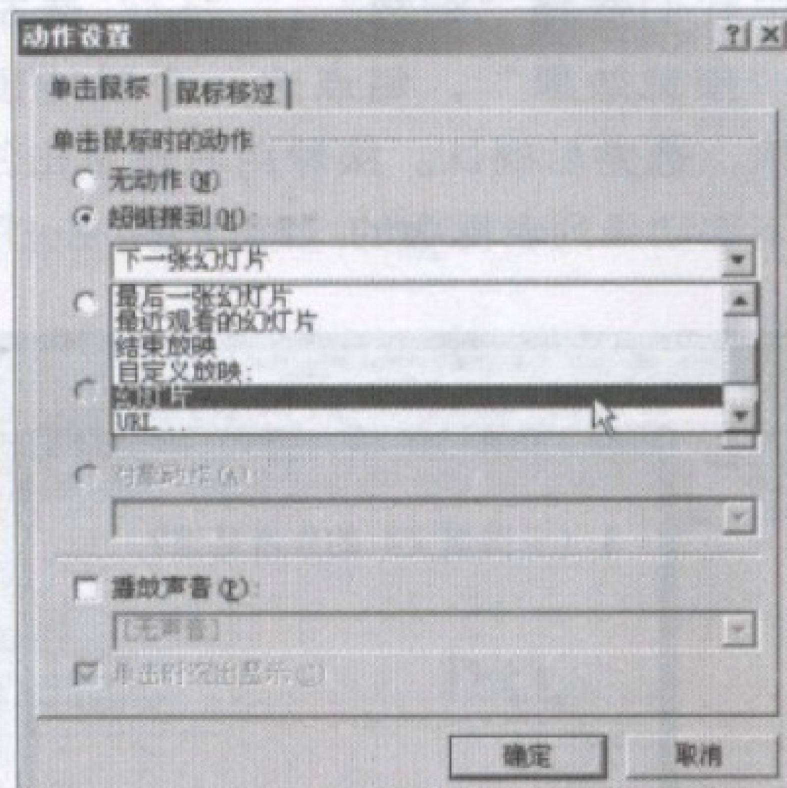


图21

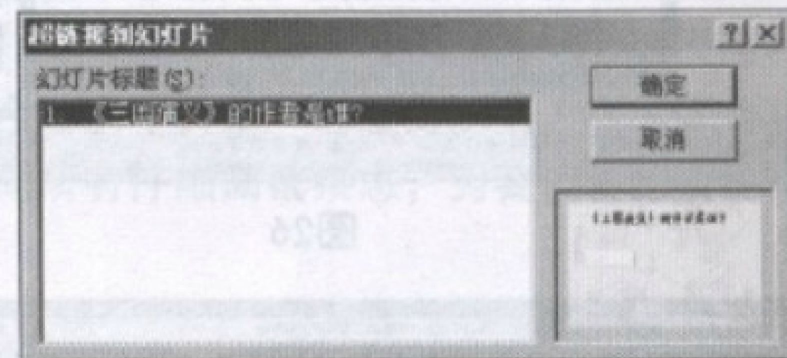
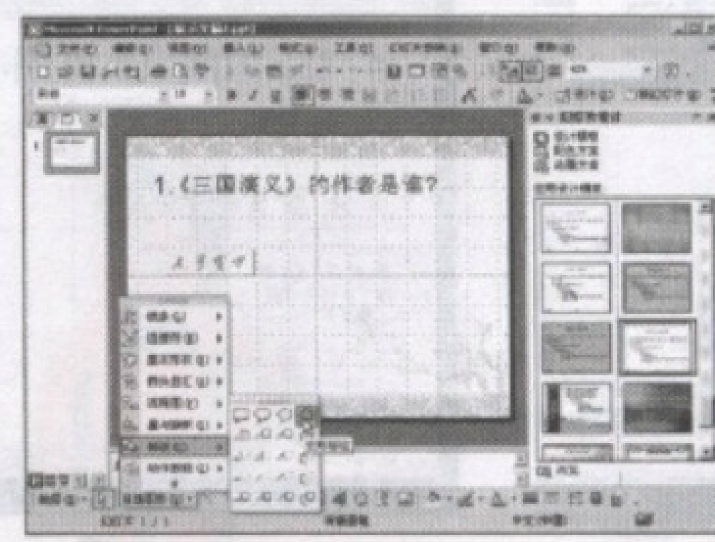
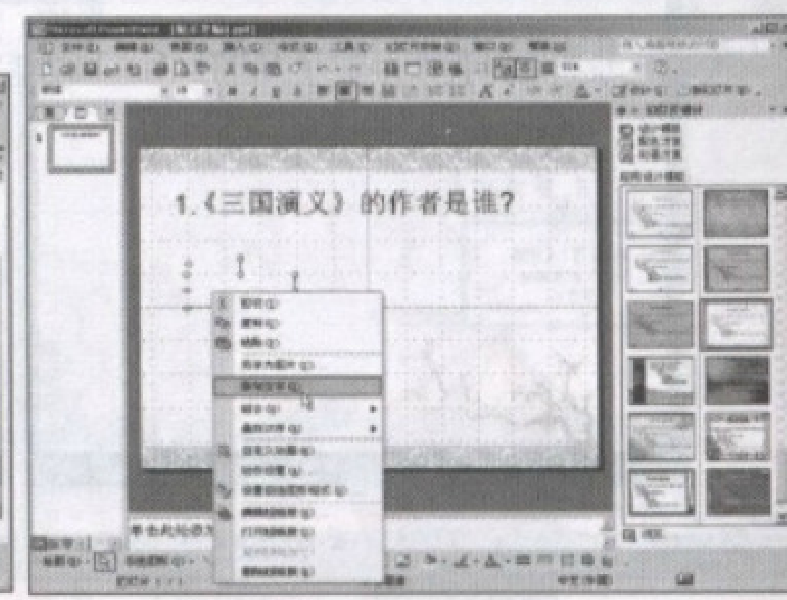


图22

单击绘图工具栏上的“自选图形”→“标注”→“云形标注”项（图24），用鼠标在按钮下面拉出一个云形标注，并输入：“答对了！《三国演义》的作者就是罗贯中。”然后调整好云形标注的位置，使其指向按钮，并将“答对了！”几个


图24


图23

字用特殊的字体和字型设置出来，以引人注目（图25）。

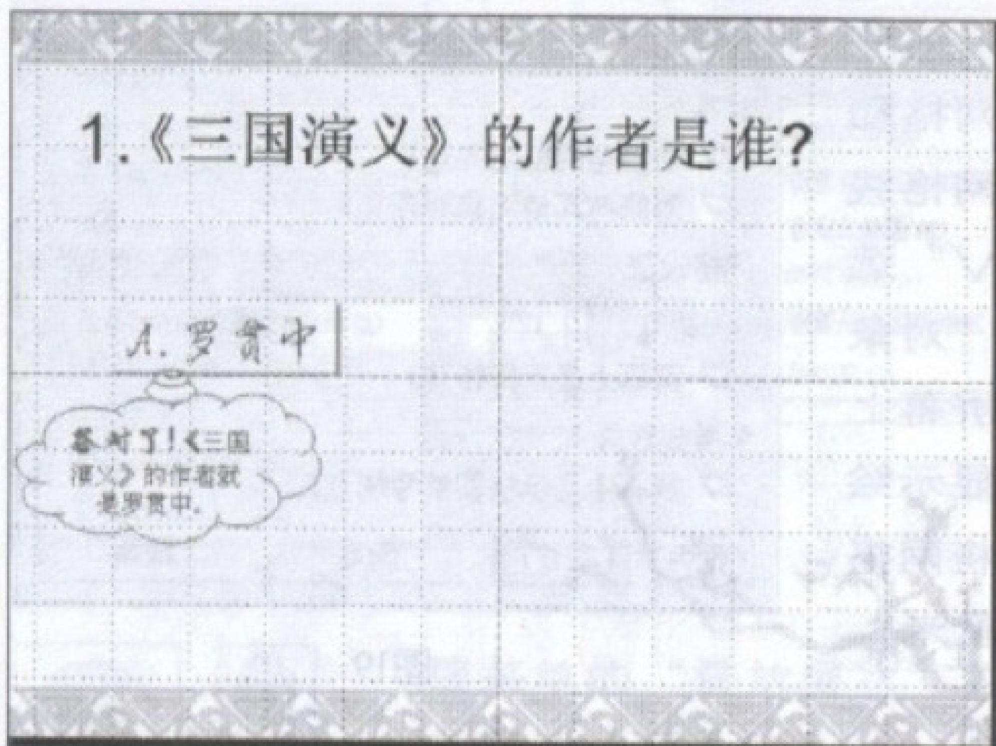


图25

接着单击右边任务窗格右上角的三角形按钮，选择“自定义动画”，调出“自定义动画”任务窗格（图26）。选中云状标注，点选“自定义动画”任务窗格中的“添加效果”→“进入”，并选择其中一个效果（图27）。如果上面没有满意的效果，可选择“其他效果”项，在弹出的“添加进入效果”框中选择自己喜欢的效果（图28），这里我们选择“缩放”，“√”选左下端的“预览效果”，每点选一个还能预览其效果，选完后确认。接着用右键单击任务窗格下部动画列表框中的“1云形标注…”，选择

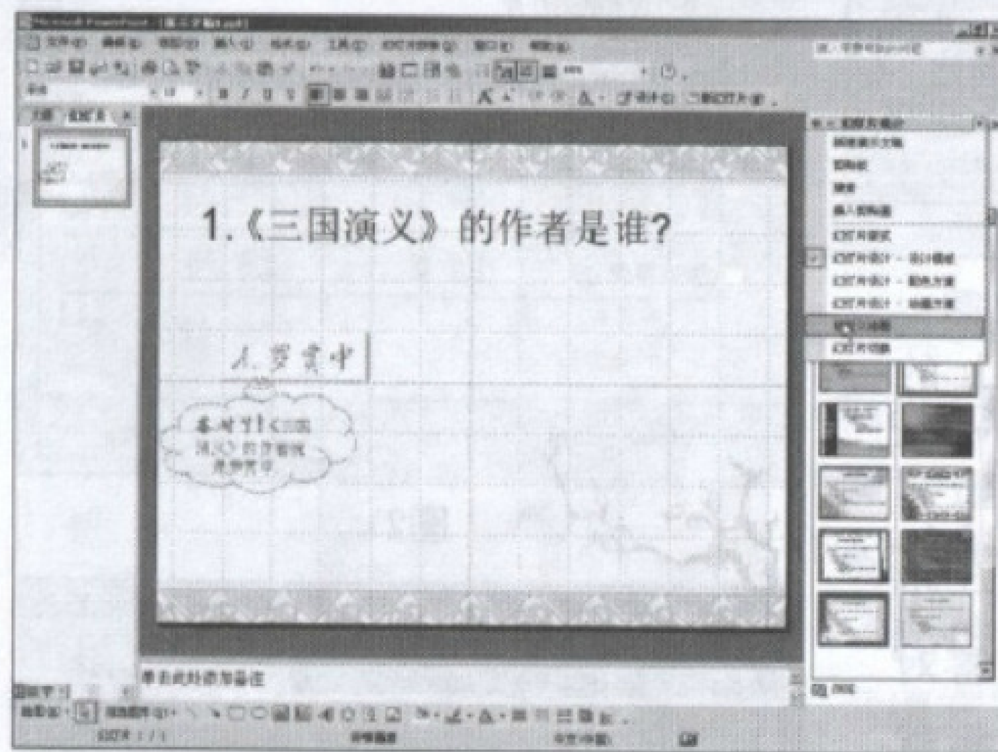


图26

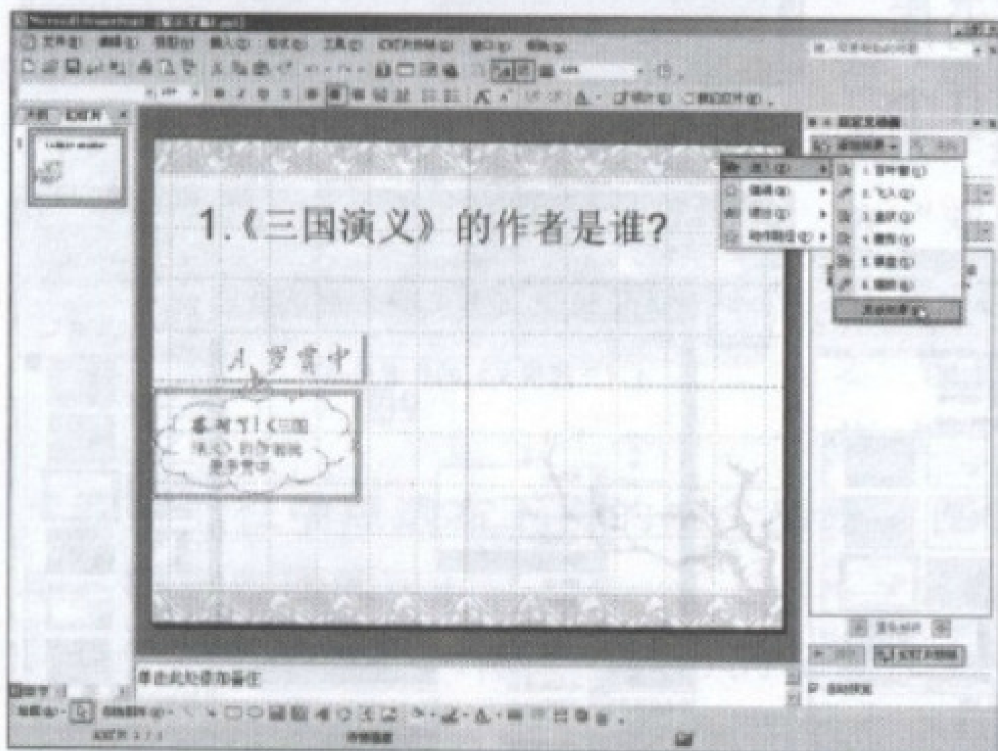


图27

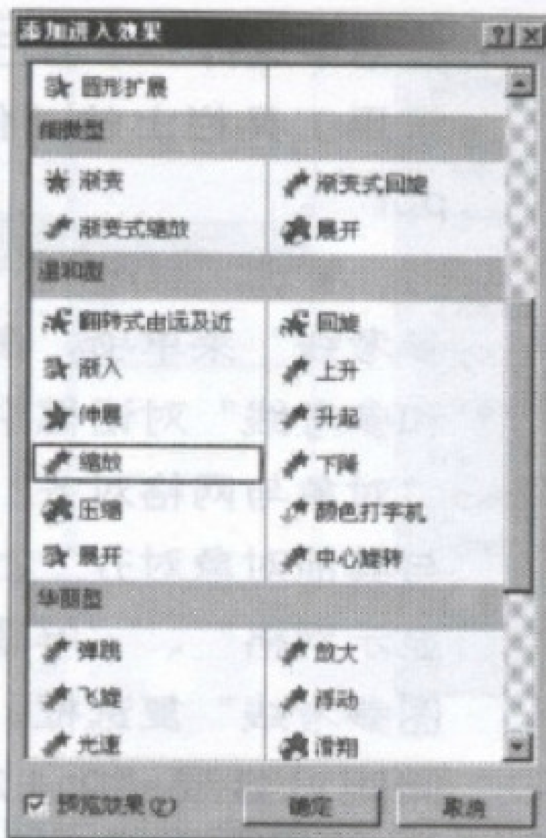


图28

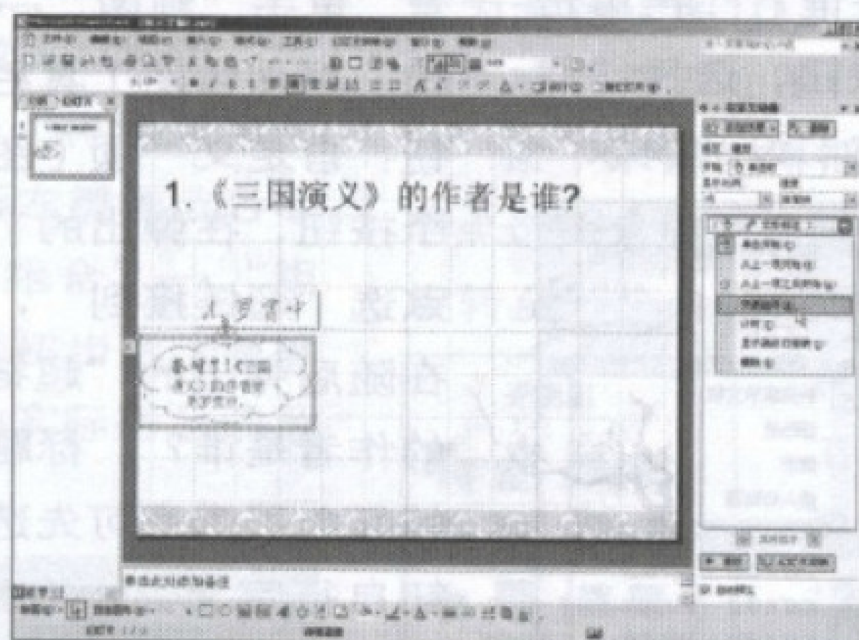


图29

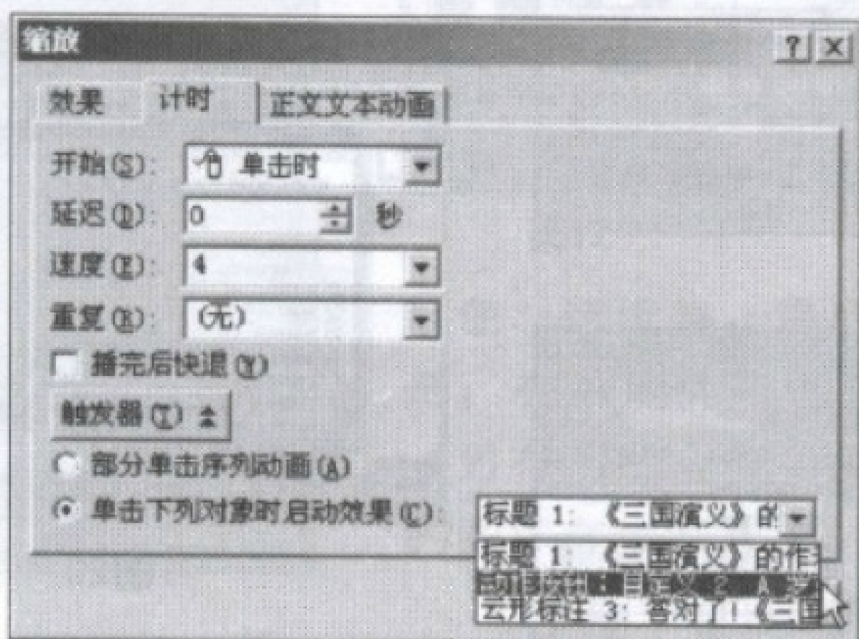


图30

“效果选项”（图29），在弹出的“缩放”对话框“效果”选项卡中，将“声音”设置成“鼓掌”、将“动画播放后”设置成“不变暗”，在“计时”选项卡中将速度设成2秒，并单击“触发器”，点选“单击下列对象时启动效果”，在后面的框中选择“动作按钮：自定义2：A.罗贯中”项（图30）。其他各项可根据自己喜好进行设置。最后单击“确认”。

同理我们再依样设计出其他3个答案：“B.施耐庵（答错了！施耐庵是《水浒传》的作者。）、C.吴承恩（答错了！吴承恩是《西游记》的作者。）、D.曹雪芹（答错了！曹雪芹是《红楼梦》的作者。）”不同的是需要将这3项的效果对话框中的“声音”设置成“爆炸”，“动画播放后”设置成“播放动画后隐藏”（图31）。最后的设计结果如图32。

按“F5”键，放映演示如图33。如有必要还可以再新建一个“前进或下一页”动作按钮，到这里，第1道题就做完了，接着新建一页幻灯片做第2道题，如此反复操作直到所有题目都被添加上，我们的工作就此告一段落。是不是很简单？而且可没有一点编程的影子哦。

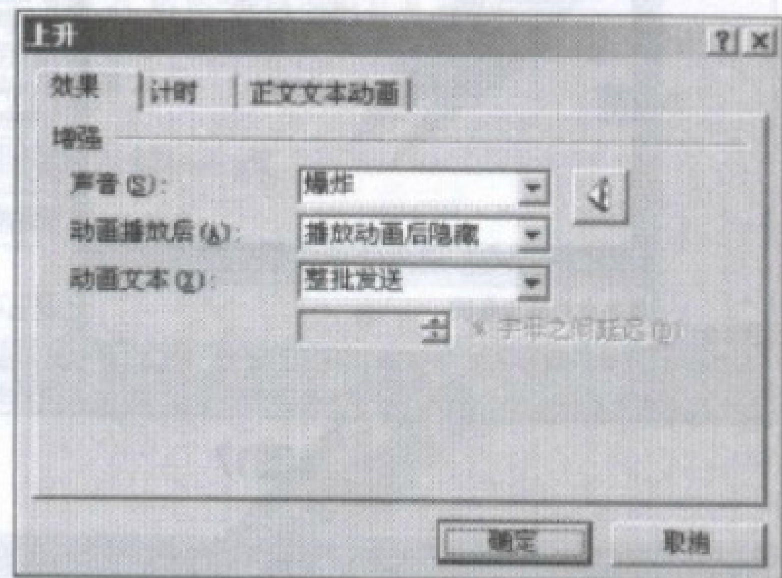


图31

这个例子是PPT动画功能的一个最基础的应用，如果你想领略PPT更强大的动画功能，想知道PPT到底能实现Flash多少功能，请继续关注本栏目的后续内容。

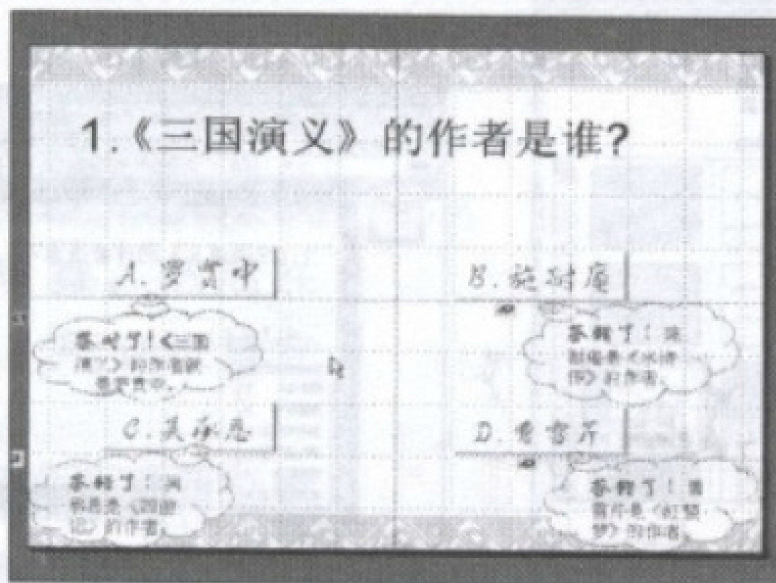


图32

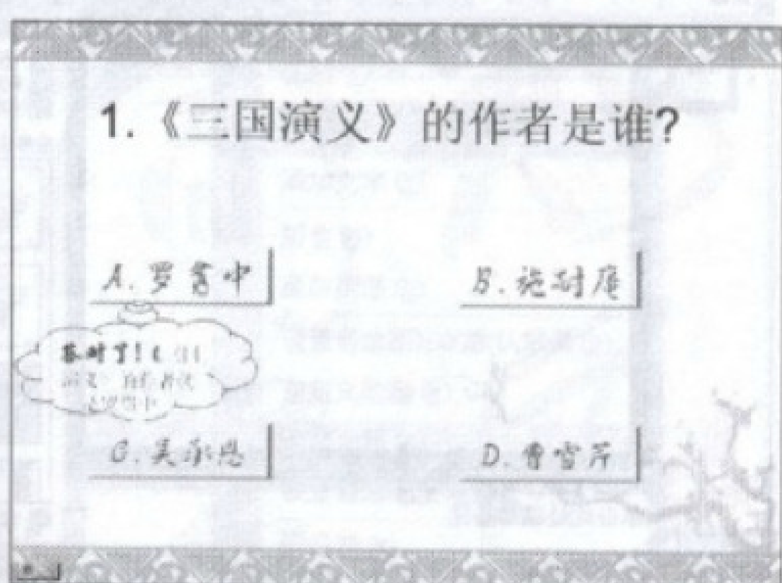


图33

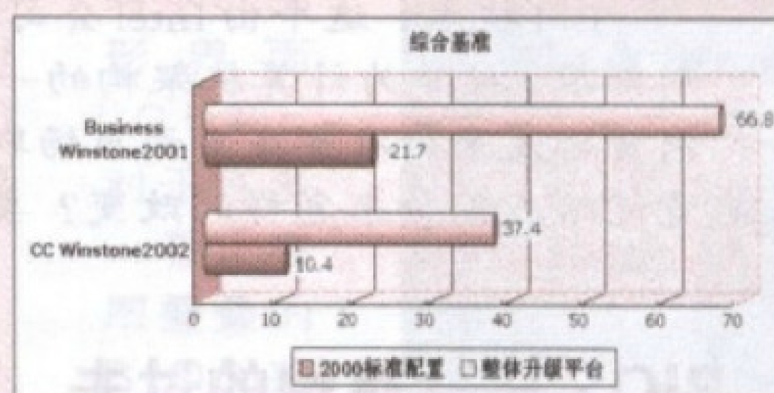
编辑导语

更正 因制作和排版原因，本刊今年第11期《重振旗鼓——个人电脑升级指南2003》专题中出现了几处柱状图错误，现更正如下：

一、P71左上第1、2张图中，图例注解不准确，最上面的圆柱（即最右边的图例）都应该是“赛扬1GHz+RADEON 7500+192MB”的成绩，这在柱状图下面的分析文字中有说明。另外需要说明的是，这里的QuakeⅢ的成绩没有问题，在赛扬1GHz+192MB的平台下，GeForce2 MX400的成绩确实要比RADEON 7500高一点，这主要是因为运行QuakeⅢ时用的分辨率和色深较低，此时成绩受CPU和内存的影响更大，且RADEON 7500的OpenGL性能相对前者并无太多优势，这在后面的测试中也有所反映。

二、P72右上第1张柱状图错误，正确图片应为：

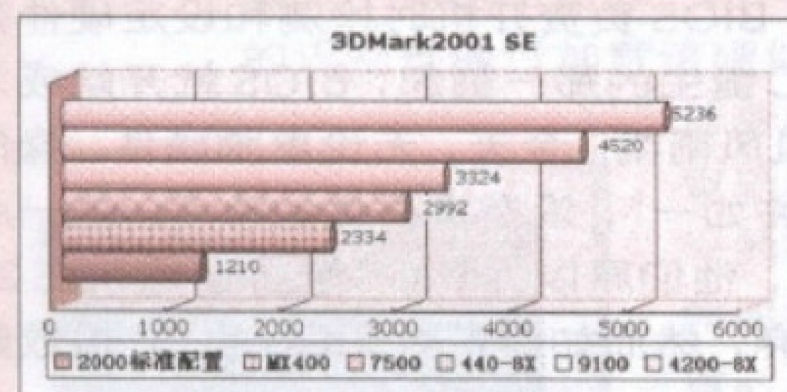
a.基准测试（CC Winstone 2002、Business Winstone 2001）

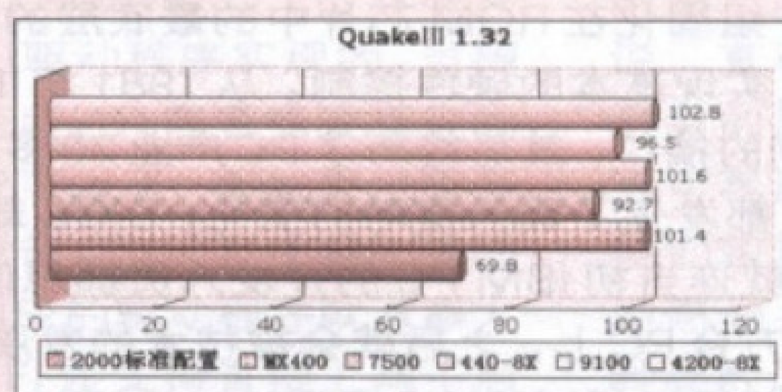


三、P73左下2张柱状图错误，正确图片应为：

a.Direct3D性能测试（3DMark2001SE Pro）

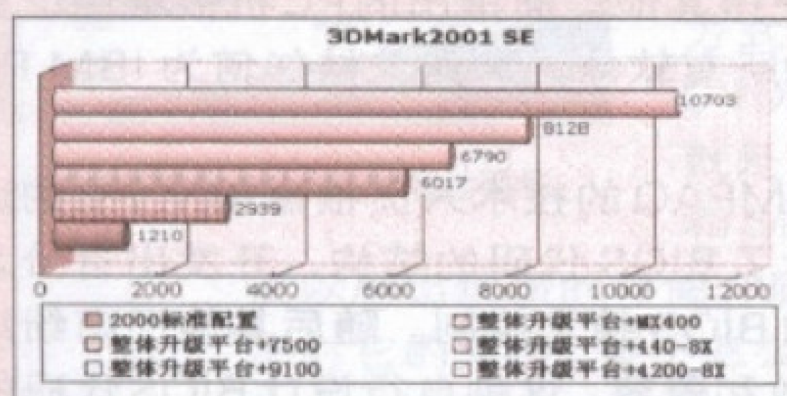
b.OpenGL游戏性能测试（QuakeⅢ Arena）



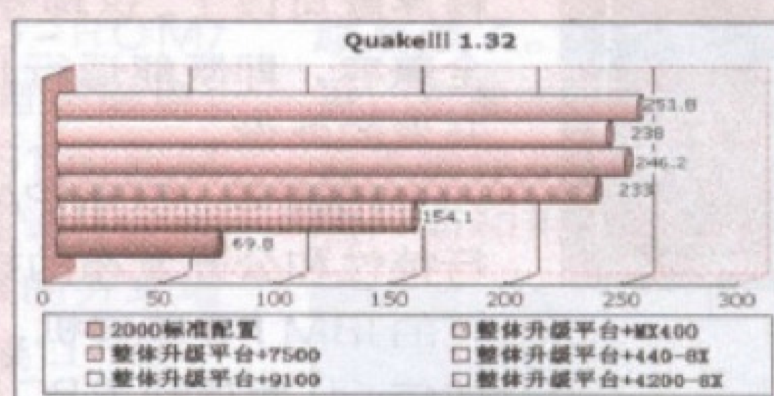


四、P74右边中间2张柱状图错误，正确图片应为：

a.Direct3D性能测试（3DMark2001SE Pro）



b.OpenGL游戏性能测试（QuakeⅢ Arena）



在我的印象里，在硬件评析栏目中以前还没有发生过类似错误，但在工作方面是不能存在侥幸心理的。我们在工作流程和时间安排方面的不足，加上人员的过度疲乏，造成了这次问题的发生，这是我们需要改进的地方。记得我以前在“小编Online”里说过，“所谓总结，就是把自己没做到的事用书面方式再重复一遍”，因此这里我不想给出“今后决不再犯”的空头承诺，因为行动才是最重要的。作为本次专题的策划和制作人之一，我谨向各位读者表示深深的歉意，也向所有仔细阅读杂志，为我们指出错误和不足的朋友致以衷心的感谢。

答笛

darwin@popsoft.com.cn



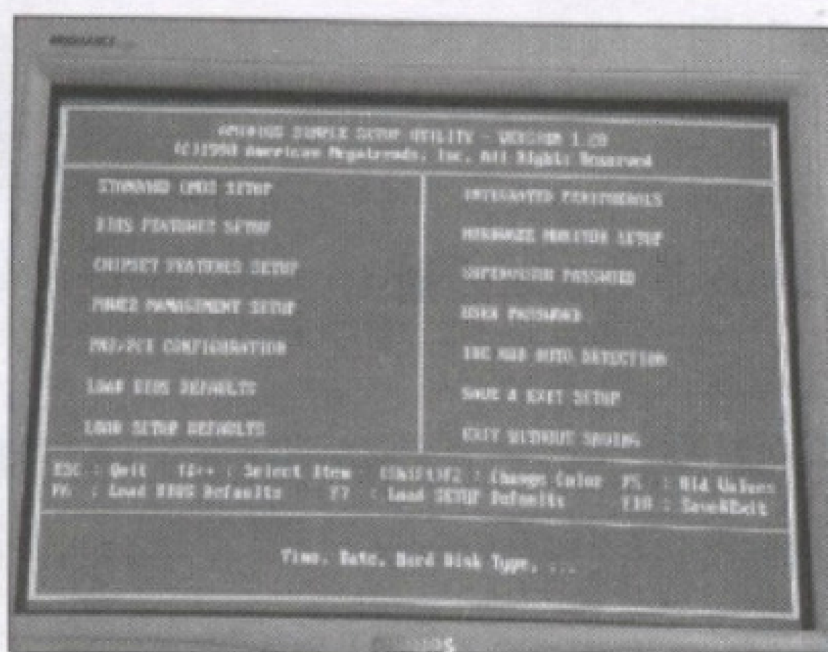
EFI技术 让BIOS安静地走开

■广东 王洋

EFI技术，这个由Intel公司推出、得到众多软硬件厂商大力支持的固件（Firmware）接口新标准，被誉为计算机架构的一次革命性的创新。在问世3年多之后，它开始大步向我们普通消费者走来，准备在桌面市场取代早已不堪重负的BIOS。那么，到底什么是EFI技术？它究竟能给我们带来怎样的改变？要想回答这些问题，还要从“老不死”的BIOS谈起。

BIOS——辉煌的过去

对于BIOS（Basic Input-Output System，基本输入输出系统），相信经常使用电脑的朋友都有所了解了。作为一组固化在ROM芯片中的最底层的程序，BIOS负责开机时检测和设定硬件参数、启动操作系统及实现基本的硬件控制。从1981年IBM PC诞生的那一刻起，BIOS就开始成为操作系统和硬件之间的接口，其后经历了PC产业20多年的风风雨雨。今天，无论电脑硬件、操作系统还是应用软件，都发生了翻天覆地的变化，BIOS却“始终如一”，没有实质性的改变。这一点就连当初IBM PC的开发人员都想像不到，他们原以为BIOS顶多会出现在25万台PC上，之后就会被技术的发展所抛弃，然而如今带有BIOS的PC机数量却早已超过了2.5亿台。

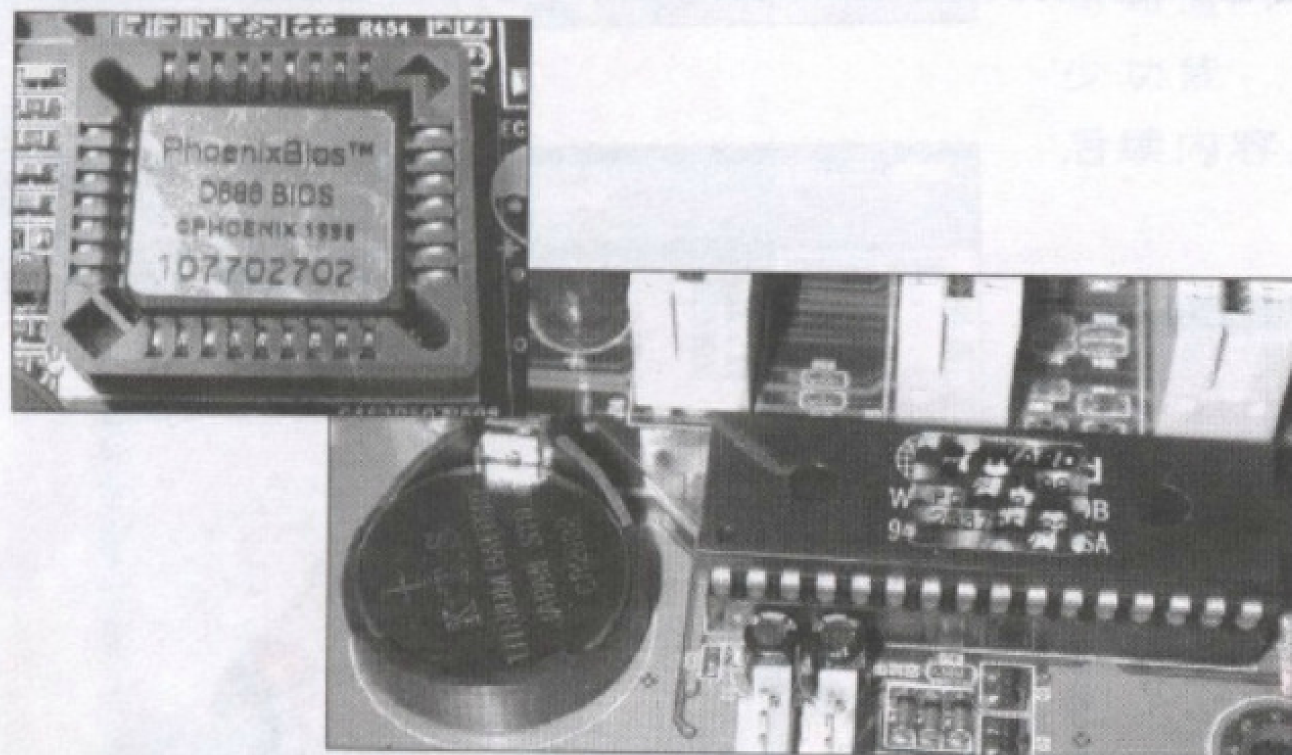


我们非常熟悉的BIOS界面。

BIOS之所以能有这么长的生命力，COMPAQ公司可谓功不可没。当初IBM PC推出以后，虽然号称标准完全开放，可IBM还是留了一手，对PC机采用的BIOS代码完全保密，这样当硬件配置改变时，IBM只需增加或修改一部分BIOS程序就可以了。这种专有的BIOS技术也使得其他厂商推出的PC机很难保证完全兼容，即既能运行IBM PC所能运行的所有软件，又能支持任何为IBM PC开发的外设。

1982年，COMPAQ公司成立后，COMPAQ的技术人员根据IBM PC的运行特性和公开发布的技术规范，重新设计了BIOS代码的结构，开发出百分之百的IBM PC兼容机，从而打破了IBM的BIOS技术控制。随后其他厂商纷纷效仿，从而推动了PC产业走向彻底的开放和兼容。这种自行设计BIOS代码的做法，一方面赋予了BIOS很大的灵活性和生命力，另一方面也不可避免地造成BIOS的开发和配置缺乏标准。

此外，面对硬件参数日新月异的进步，BIOS显得越来越吃力。就以我们经常碰到的“大硬盘”问题来说吧，从最早的528MB的容量限制，到后来的8.4GB，再到现在的32GB、128GB的硬盘容量识别问题，BIOS逐渐成为制约硬件“步步高升”的一个重要因素。而且，BIOS的编写和修改还很麻烦，费工费时，对于硬件厂商来说也不经济。

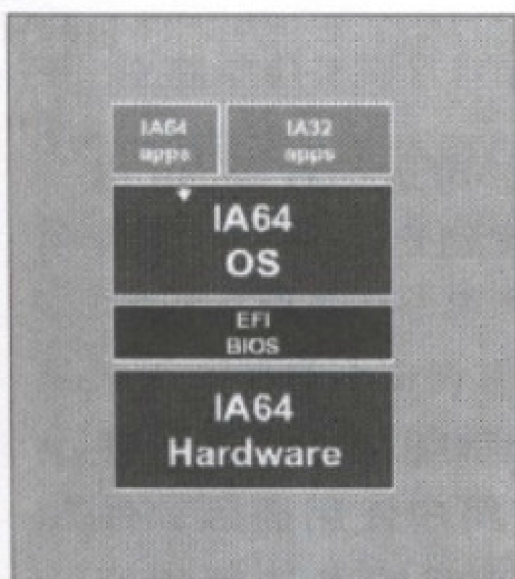


BIOS就保存在这样的Flash ROM中，若干年后它也许会从主板上消失。

继任者——优势显著的EFI技术

作为计算机硬件领域的领导厂商之一，Intel公司当然不会眼看着BIOS裹足不前而无动于衷。早在2000年秋季的Intel开发者论坛（IDF Fall 2000）上，Intel就展示了一种准备取代传统BIOS的新技术——EFI（Extensible Firmware Interface，可扩展的固件接口）技术，并把它首先应用于Intel新推出的IA-64架构中。也就是说，基于Intel Itanium处理器的服务器产品已全部采用了这种新技术。

和通常保存在主板闪存芯片中的BIOS不同，EFI是存



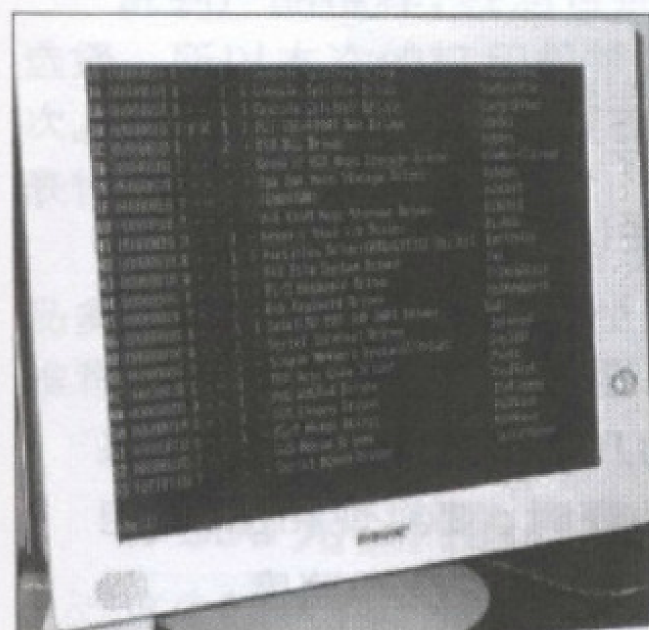
EFI最先应用在IA-64架构上。

储在硬盘保留区上的一组程序。从功能上看，EFI就像一个微型操作系统，它包含了各种硬件的EFI驱动程序库、多重操作系统引导程序及硬盘格式化、分区和检查等工具。开机以后，首先要进行EFI初始化，接着加载需要的EFI驱动程序，然后从启动菜单上选择要进入的操作系统。

由于EFI技术能摆脱BIOS诸多的局限性，因此它得到了微软、惠普、AMI、Phoenix等厂商的支持。EFI的最初版本是0.92，2000年推出了正式版本EFI 1.0，2002年又发布了最新的1.10版本，预计今年还会推出更高的1.20版本。在今年2月份的IDF Spring 2003上，Intel已明确表示要在桌面市场逐步推广EFI技术。在Intel的大力推动下，相信EFI技术距离我们已经不远了。那么，和传统的BIOS技术相比，它有哪些优势呢？

1.对付硬件更新，得心应手

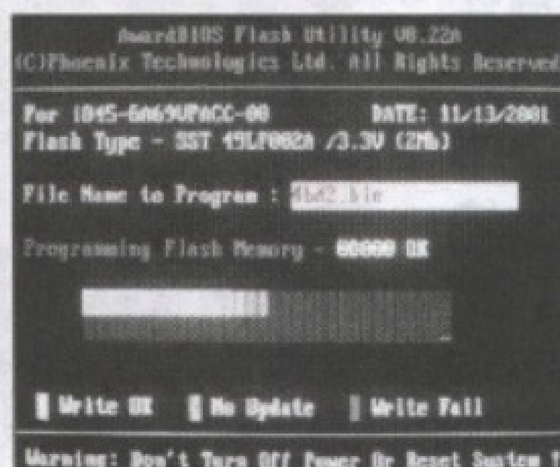
传统的BIOS为识别更多的硬件参数和新型的硬件设备，往往要大动干戈地重新改写。而对EFI来说，就根本不用这么费事。和一般操作系统相似，EFI对硬件的识别是通过加载该硬件的EFI驱动程序实现的。当硬件参数改变后，只需要修改相应的驱动程序就可以了；而如果出现新兴的硬件设备，也只要在驱动程序库里增加相应的驱动程序就万事大吉。而且EFI还支持直接上网（后面我们会详细谈到），如果用户嫌手动添加驱动程序麻烦，还可直接在线更新。


开机后加载各种硬件的EFI驱动程序。

EFI支持现有的各种系统启动方式，软驱、硬盘、CD-ROM/DVD-ROM和USB闪存自不必说，就是比较少见的Zip、LS120软驱和MO（磁光盘）也不在话下。即使以后出现新的存储介质，EFI也可通过扩展的方式增加对它的支持，要不怎么叫“可扩展的固件接口”呢？作为一个微型的操作系统，EFI自带了硬盘格式化和分区等系统工具，因此启动盘就变得毫无必要，我们的兜里也不需要总揣着一张启动软盘或光盘了。

2.易于开发，便于修改

很多读者可能想不到，今天的PC机中，居然还有必须用汇编语言开发的东西。没错，它就是BIOS。正因为如此，对于大多数电脑爱好者来说，所谓的BIOS DIY，顶多就是用BIOS厂商或第三方的一些工具，更换一下开机画面（Boot Logo），把屏幕上显示的“Celeron”改成“Pentium”字样，或者把BIOS里模块化的东西进行重新组合。真正能自由修改BIOS的，只是个别熟悉汇编语言和硬件结构的高手的专利。

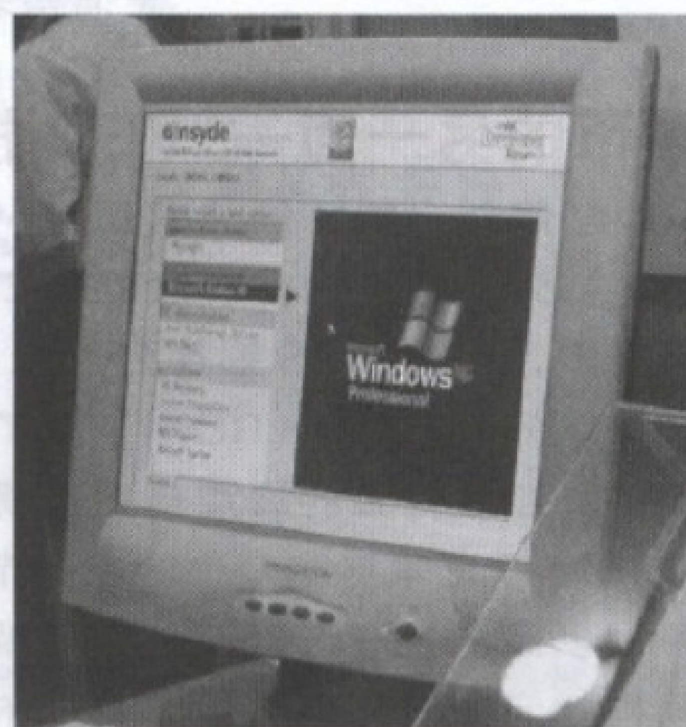


有朝一日，我们也许不会再见到这样的BIOS刷新画面。

而EFI就不一样了，它几乎完全采用C语言编写，并可使用标准的开发工具。对于那些熟悉编程的电脑爱好者来说，他们只需要熟悉一下BIOS文件的结构，就能用自己熟悉的开发工具对EFI文件进行自由修改，DIY出更好的EFI文件。一方面通过添加不同的配置程序，再辅以相应的诊断程序，从而榨取硬件的“剩余价值”；另一方面加入许多个性化的东西，享受“与众不同”的快乐。这简直是太好了！对于硬件厂商来说，也可缩短产品开发时间，节省成本。

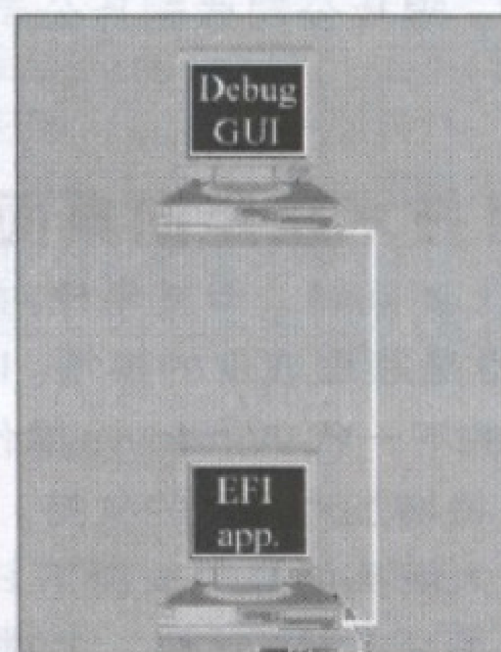
3.图形化界面，可直接上网

和BIOS单调的文字界面不同，EFI采用支持高分辨率的图形界面（GUI）。对于许多一看见层层叠叠的BIOS菜单就头痛的用户来说，直观形象的界面可帮助他们较快地熟悉各种参数设置及调用各种工具。



界面友好的EFI启动菜单。

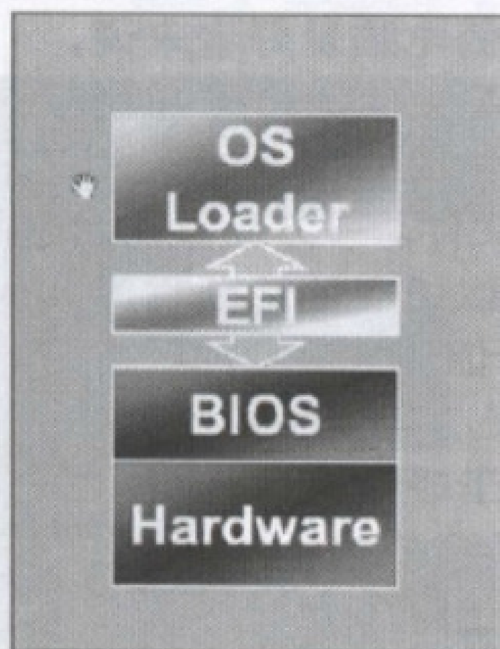
虽然Phoenix公司也推出过支持上网功能的BIOS产品—PhoenixNet，主板厂商也一度把它作为重要的“卖点”大肆宣扬，但那仅是个别厂商的局部创新，没过多久就偃旗息鼓了。而EFI支持的上网功能要彻底得多，它遵循完整的TCP/IP网络协议，可在不进入操作系统的情况下直接上网，这能为电脑厂商和用户带来极大的方便。



EFI支持远程诊断。

对于电脑厂商来说，如果它们的产品采用EFI，就可通过远程诊断大大节省售后服务的成本。通常，在电话里用户很难说清楚发生故障的具体情况，技术人员也无法让用户明白按照他的建议究竟应该怎么做，往往最终需要技术人员亲自上门了解问题。有了EFI技术以后，用户只要重新启动一下电脑，技术人员就可坐在办公室里，通过网络查看死机前的状态，然后指导用户排除故障。

对于那些不具备上网条件的用户来说，处理电脑故障也方便多了。碰到死机的情况时，用户不需要重新启动电脑或拆装硬件，可选择返回到EFI启动菜单，通过改变配置



在逻辑结构上，EFI介于BIOS和操作系统之间。

或载入不同驱动程序等手段尝试解决问题。

4.向下兼容，平稳过渡

从计算机的逻辑结构上看，EFI位于操作系统和传统BIOS之间，可运行在与BIOS兼容的模式下，支持现有的硬件系统。这有利于硬件厂商逐步地过渡到EFI技术，当条件成熟后再彻底放弃传统的BIOS，用EFI完全取而代之。

5.增加数字版权保护功能

EFI引入了DRM（Digital Right Management，数字权限管理）功能，可通过软件和硬件结合的办法，阻止用户使用未经授权的软件或多媒体产品。当用户使用盗版软件时，就可在远程监测到，盗版软件会被删除或锁定（和现在微软常用的办法很相似哦！）。同样，当用户播放不符合版权规定的音乐和影碟时，相同的情况也会出现。因此，相信软件厂商、唱片公司和电影公司肯定对EFI的这一功能大加称赞，不过对于广大消费者来说，就是“别有一番滋味在心头”了。

硬币的另一面——EFI技术尚待解决的问题

任何新兴的替代技术都有一定局限性，新生的EFI也不例外。

首先就是存储在硬盘上的EFI的可靠性问题。作为一个微型操作系统，EFI的文件无疑要比普通BIOS文件大得多，目前BIOS芯片2M bit或4M bit的容量远远不够。EFI存储在硬盘上的好处，是在同等容量的情况下，成本比闪存（Flash ROM）低了很多，且基本不用担心由于不断增加EFI驱动程序和其他硬件工具而导致容量不够。但这样做的缺点也显而易见，毕竟硬盘上数据的安全性要比闪存差得多。早期的部分COMPAQ台式机和IBM笔记本电脑，也曾出于节约成本和其他方面的考虑，把BIOS文件保存在硬盘上的一个隐藏分区里，结果很多用户把硬盘重新分区后就无法启动机器，造成了很多麻烦，这种做法最终被淘汰了。如今，EFI也会面临同样的问题：万一EFI文件损坏、电脑无法启动怎么办？

其次是抵御病毒、黑客侵入的安全性问题。就如同一枚硬币的两面一样，EFI技术在带来易于开发、便于修改、方便上网等优点的同时，也不可避免地使熟悉它的人群急剧扩大，这就大大增加了人为制造EFI病毒及黑客从EFI层次侵入用户计算机的可能性。以后会不会经常出现类似“CIH”病毒及陈盈豪（“CIH”病毒的制作者）式的人物，目前还很难说。

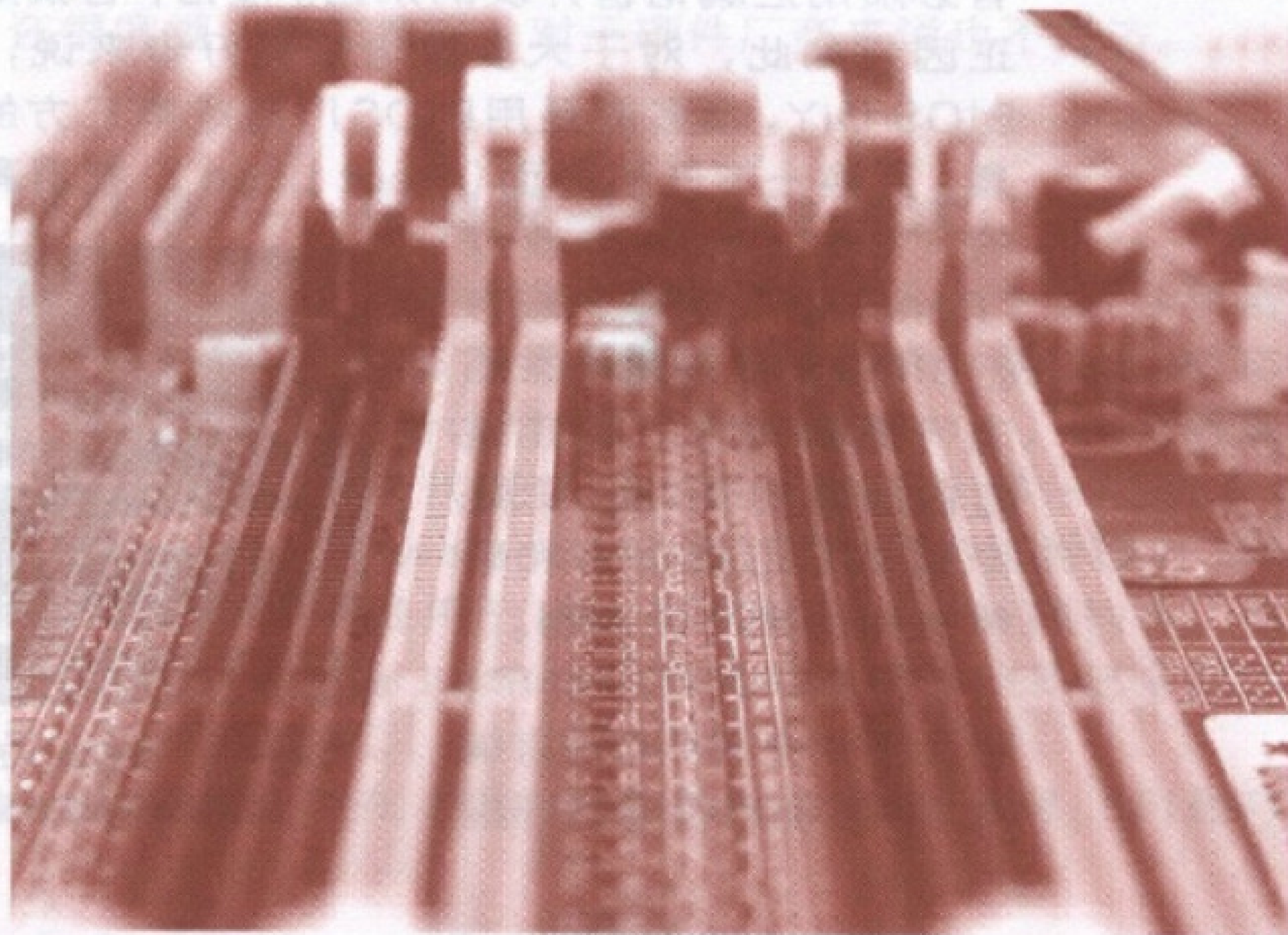
再次是程序的稳定性问题。作为最底层的系统，稳定性是至关重要的。EFI的功能是比BIOS强大多了，不过程序的复杂程度也大大增加。我们知道，对于计算机来说，往往越复杂的东西出错的几率就越大。虽然EFI采用常用的编程语言和开发工具，有助于尽早发现问题和改进程序，但在提供强大功能的同时，要实现和BIOS相媲美的稳定性并不是一件容易的事情，而这种挑战会直接影响电脑厂商及消费者接受EFI的程度和速度。

最后还必须指出的是DRM功能的两面性。虽然保护数字版权无可厚非，但这种在用户毫无觉察的情况下进行远程控制的做法，同样存在着很多实际问题。这个功能如果被厂商滥用，就会侵害到用户的正当权益。可是谁去监督那些软件公司、唱片公司或制片公司呢？如果他们手中掌握的这一功能被人盗用，谁去承担用户由此遭受的损失呢？

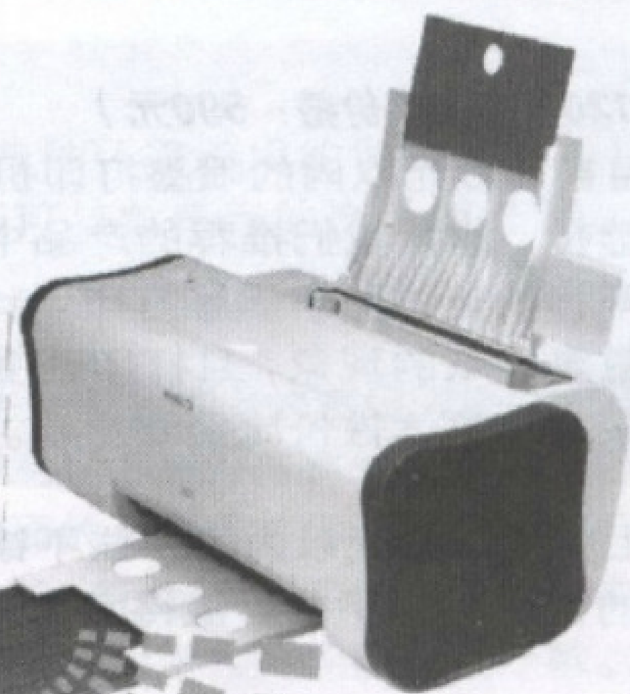
前途光明——EFI技术正走向桌面市场

尽管EFI技术存在上述问题，但凭借相对于BIOS的诸多优点，再加上Intel公司在业界强大的影响力，它取代BIOS成为新的标准是顺理成章的事情。Intel公司正大力推动EFI技术从IA-64架构上扩展到桌面市场，微软代号为“Longhorn”的下一代Windows操作系统预计在明年底推出，它也将增加对EFI的支持。

在Intel和微软这两大巨头的鼎力支持下，EFI技术会在明后两年逐步进入桌面市场。这样，凭借着EFI技术对新硬件良好的适应性和可扩展的支持能力，硬件厂商就不用担心性能参数提高后，或者新硬件推出后，由于得不到BIOS的支持而迟迟得不到广泛应用。从这个意义上说，EFI技术作为全新的硬件和操作系统的接口标准，将会给硬件的发展提供非常宽松的环境，加快硬件推陈出新的节奏。同时，EFI技术本身的标准化、易于开发的特性及友好的用户界面，也会破除大家对这个昔日神秘的“技术禁区”的敬畏，引导更多的电脑爱好者去体验DIY的乐趣。



上期咱们说到了打印机厂商的历史沿革及发展前景，也了解了目前打印机市场的状况，下面看看具体的打印机选购问题。首先是产品的推荐，我们专门挑选了目前市场上最热门及厂商最新推出的机型进行介绍，希望能对大家的选购起到指导作用，同时也会在后面将一些选购时要注意的问题告诉各位。需要说明的是，由于销售渠道差异、价位调整等方面的原因，文中提到的产品在不同地区的实际售价可能会存在差异，因此列出的价格仅供参考，具体能花多少银子买到，就要看大家的运气和磨嘴皮子的功夫了。:)



打印时尚 喷出精彩

——2003年喷墨打印机发展及选购概述（之三）

■北京 萧林

第四章 产品推荐

说到产品推荐，我想目前消费者的选购标准首先还是以价格为基本参数，在同档次价格下再根据自己的需求进行选择。所以本次的打印机推荐也按价格划分为600元以内、600～1200元、1200～2000元和2000元以上这4个档次。之所以这样分类，主要是考虑到整个市场中的产品往往集中于某一价格档次，同时也是希望使产品推荐更具有代表性。

这里需要说明的是，由于目前利盟公司在国内市场上主要采取与联想公司合作的方式进行产品推广，而且它的产品多数已为联想公司贴牌生产，除少量过去的Z系列外，目前利盟的打印机均以联想的品牌出现在市场上，所以本次推荐产品中便不再介绍利盟公司的打印机，而向大家介绍联想的产品。

1. 600元以内的产品

这个档次的产品主要是低端家用喷墨打印机，且偏重于文本打印，对于图像打印输出质量不高，同时速度方面也表现一般，适合对于打印质量要求不高，输出量不大的用户群体（特别是学生一族）。

爱普生C41（参考价格：430元）



如果以打印文本为主，但偶尔想打印一些好的图片，并要求有一定的质量，这款产品实在是再合适不过。众所周知，爱普生打印机的彩色输出效果很出色，C41也正是为家庭用户而设计。它的分辨率可达到1440×720dpi，4色双墨盒设计，最小墨滴达6微微升，再配备上爱普生的照片优化打印技术，打印出的相片还是相当不错的。C41在速度方面的表现也很好，黑色文本（经济模式）下每分钟12页（A4幅面，后文中如无特别说明，都是指常见的A4幅面），彩色文本每分钟5.4页。

佳能S200Spx（参考价格：450元）



这是今年3月份佳能推出的一款拥有高分辨率的低端家用喷墨打印机，性价比较高。它的外形小巧精致，机身只有39cm宽，是目前占用桌面最小的喷墨打印机之一。分辨率可达到2880×720dpi，但速度方面相对慢一些，黑白文本为每分钟5页，彩色文本为每分钟3页。从打印量来看，以每页3.5%覆盖率计算，S200Spx的每个墨盒打印黑色文本时可打330页，彩色文本则为180页。但它的墨盒成本相对更低，是我们推荐的几款机型中耗材最为便宜的。

惠普DeskJet 3420（参考价格：580元）



这款外壳颜色鲜明且图案有趣的打印机，也算是时尚先锋的典范了。如果你对打印黑色文本要求较高，不妨选择该产品。它采用惠普第3代“富丽图”色彩分层技术，使用惠普相纸时分辨率可达2880×720dpi，普通打印也可达到600×600dpi。DeskJet 3420在速度方面也比较优秀，黑色文本（经济模式）可达到每分钟12页，彩色每分钟10页，打印效果锐利清晰，非常适合需要快速打印且要求较高的用户。不过它的耗材相对来说价格较高。

联想1201i（参考价格：590元）

目前600元以内的喷墨打印机产品并不是很多，联想也有一款这样的产品，应当算是低端家用喷墨打印机的又一选择。作为我们推荐的产品中价格最高的一款，这款产品的性能还是不错的，它拥有1200 × 1200dpi的高分辨率和独特的防水黑墨打印设计，使色彩更鲜艳且不易褪色。它带有先进的Accu-Feed送纸系统，避免了夹纸或重复进纸的现象，且打印速度较快，软件设计也不错。但它标配的是彩色墨盒，黑色墨盒还需另购，且耗材价格较高，整体性价比受到影响。

以上就是600元以内的一些不错的产品。佳能公司去年推出但现已停产的S100SP，目前在市场上还有销售，这款产品的性价比也不错，值得考虑。

2. 600～1200元的产品

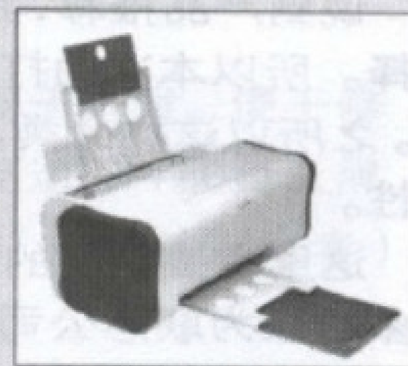
该档次的产品主要适合对打印质量有一定要求，但不要求打印出的图像达到照片质量的中档用户，同时也适合打印图像的内容比例偏多的用户群体。当然，这个档次产品的集中特点就是技术方面具有一定优势，甚至某些技术指标可与2000元以上的产品进行比较，但整体性能还不大强。



爱普生C61（参考价格：750元）

作为一款家用商用皆可的4色喷墨打印机，它的最大特点就是速度快。它打印黑白文本和彩色文本每分钟均为14页，还拥有2880dpi的高分辨率，加上4微微升的超精微墨滴，配以速干墨水，打印照片的效果比较出众，很适合小型家庭数码影像打印的制作。

佳能XNU i320（参考价格：788元）

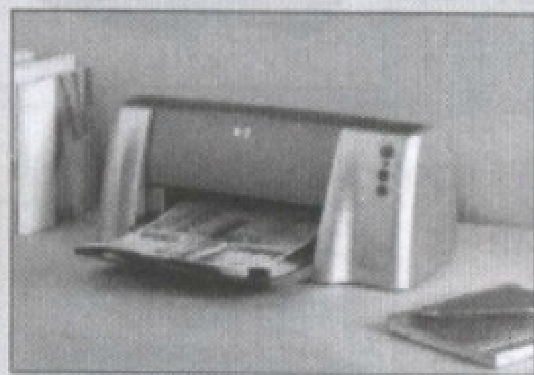


这款去年在“佳能博览会”上亮相的个性打印机，以醒目的蓝白色彩和时尚的曲线设计赢得不少赞赏。它整体的外观设计十分有“型”，拥有佳能超精微墨滴技术，5微微升墨滴，分辨率高达2400 × 1200dpi；并采用高密度多喷嘴的打印头设计，打印速度可达每分钟10页（黑色文本），彩色文本每分钟也可达7页。它带有佳能独特的照片逼真技术，可突破显示器sRGB的色彩限制，照片打印效果还不错。值得一提的是，佳能随机赠送了Easy-Photo Print软件，它可支持数码照片的国际标准Exif Print，能够轻松地打印照片，不用过多地熟悉各种设置，很方便。

联想2401i（参考价格：800元）

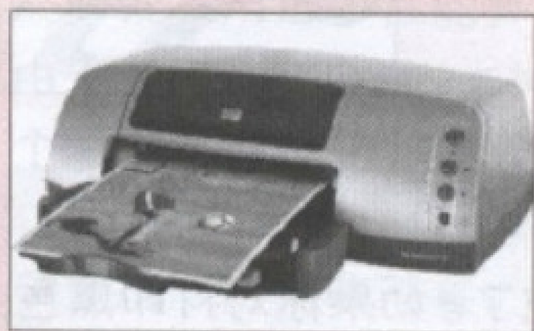


这是联想另一款定位于低端家用市场的产品，它在速度方面表现优异，黑白打印每分钟11页，彩色每分钟6页。它在整体设计及软件配套方面体现了以人为本的理念，用户更换墨盒时只需打开前盖，墨盒仓便会自动运行到打印机中央，方便用户更换；随机赠送的《非常好印》更是将家庭打印应用方案的内容落到了实处，只需一步步按软件提示进行设置，便可轻松完成年历、书签等一系列特殊尺寸的打印工作。



惠普DeskJet 3820（参考价格：900元）

这款打印机与上面提到的DeskJet 3420的主要区别，就在于分辨率有所提高，达到4800 × 1200dpi，可更精确地表现高分辨率图像的层次和细节部位，在速度方面也有所提高，每分钟黑白打印可达12页，彩色也可达到每分钟10页。设有的快速打印取消键可以说继承了惠普公司的优良传统，使纸张无谓的消耗降到了最低点，而低墨量提示则能使墨水消耗发挥到最大限度。其不足之处是不支持黑白单墨盒打印。



惠普PhotoSmart 7150（参考价格：1200元）

这款产品采用了惠普第4代“富丽图”色彩分层技术（PhotoRE+ 4），6色墨盒设计使图像打印更清晰，在惠普的防褪色相纸上，打印分辨率更能高达4800 × 1200dpi，速度方面也较出色。它的另一特点是可在没有电脑的情况下通过机身前置USB接口连接惠普数码相机，直接进行照片打印。

这一档次的产品应用的技术较为先进，同时在图像打印及速度方面较600元档次的产品均有所提高。特别是惠普的PS 7150，从几个月前的1750元大幅降至1200元左右，非常超值。另外，爱普生C61应当说是千元以内小型SOHO喷墨打印机中的首选，因为其速度及打印效果的表现都很出色。

3. 1200～2000元的产品

这一档次产品主要定位于家庭照片打印及商业彩色办公等，其中也包括一些特种环境应用的便携式打印机。这个价位的产品属于中高档次，许多最新产品所应用的打印技术及最终打印效果甚至可与数千元的产品相媲美。



爱普生SP830（参考价格：1350元）

这款经典产品想必关注打印机的朋友们也有较多的了解，在爱普生推出的家用级照片打印机中，SP830在性价比方面可以说是佼佼者。作为SP810的升级版，优化的5760dpi高分辨率和第2代全真数码影像技术（PIM Ⅱ）使它的输出质量得到有力保证，而A4幅面的无边距打印、超长无边距打印等多种输出方案，也为用户使用增加了应用乐趣。在速度方面，SP830每分钟可打印14页黑色文本，图文混排格式下也可达到每分钟3页多。应当说它是目前6色照片打印机中性价比最高的一款。

惠普Photosmart 130（参考价格：1500元）



随时随地体验打印的乐趣，即拍即现应该说是这款产品的最大特点。它采用惠普第3代"富丽图"色彩分层技术，通过机身上设有的4个存储卡读取设置，可支持各种数码存储设备，轻松读取数码照片。它的最高分辨率可达4800×1200dpi，便携性是其最大卖点，虽然小巧的设计使它的应用范围变小了（幅面略小，最大只能打印4×6英寸照片），但优异的性能加上产品本身的特点，使得其青睐者众多。需要说明的是，它本身并不带有黑色喷头及墨水，只能通过彩色墨盒进行调色来输出黑色效果，这样无形中增大了输出成本。不过Photosmart 130还是值得考虑的机型，特别是用于外出旅游时十分方便。

联想4800i（参考价格：1550元）



这款产品的外形十分有趣，有如一只展翅欲飞的鹰，机身设计流畅而大气，银色的LOGO更增色不少。它标称打印分辨率达4800×1200dpi，结合3微微升墨滴技术和精密照片成像技术，最终打印效果还是比较理想的。软件方面也很有特色，专门为初级电脑用户考虑，可让初学者轻松操作，很快实现各种个性化的打印输出。此外，它配备了USB和并口两种打印机端口，适应性比较强。



佳能i550（参考价格：1580元）

作为今年佳能主推的i系列中的新款产品，i550也算是可圈可点，它秉承了i系列造型时尚、设计紧凑的风格，占地面积仅及以往机型的80%，而以亮白为主调的色彩更让人眼前一亮。这款产品的打印速度非常不错，黑白（文本样式）约为每分钟18页，彩色约为每分钟11页。它采用佳能最新的"超精微墨滴技术"，打印分辨率达4800×1200dpi。同时它也支持高速无边距照片打印，并配备了USB 2.0全速接口。

惠普DJ5550（参考价格：1600元）



这款产品的外形十分独特，有如飞碟一般。作为惠普的一款专业照片打印机，它在色彩及速度方面力求平衡，主要定位于专业高效的彩色商务办公，性能及技术指标都较出色。它支持6色打印，采用第4代"富丽图"色彩分层技术，分辨率为4800×1200dpi。速度方面，每分钟黑白文本可达17页，彩色可达12页，还可作为网络打印服务器支持多人打印。这款产品也支持单墨盒打印，通过配合防褪色照片相纸可实现4×6英寸无边距照片打印。



爱普生SP900（参考价格：1900元）

这是今年1月份爱普生公司推出的一款数码照片打印机，支持优化后的5760dpi分辨率，采用4微微升超精微墨滴，照片效果逼真清晰。它不仅可实现无边距卷纸打印，还支持在光盘盘面直接打印，甚至能实现厚介质打印功能（最厚可达1.3mm），能直接打印展板等有厚度的介质，使打印用途更广泛。这是一款性价比颇高的产品，不足2000元便可拥有全面的数码打印功能实属不易。

佳能i850（参考价格：1980元）



作为今年佳能的主推机型之一，i850比i550更胜一筹。它的墨滴大小仅为2微微升，是目前最小的。应当说这款4色照片打印机是同档价位产品中速度最快的，它拥有高达1600个喷嘴，能有效提升打印速度：黑白（文本样式）每分钟可达22页，彩色打印也接近15页。不仅如此，它还具备超高速照片打印的能力，在专业照片纸上打印8×10英寸照片仅需约100秒。

以上几款产品在速度及质量方面各有特色，这与厂商本身的技术特色是密不可分的，不过用户在选购时一定要根据自己的需求进行。例如输出时偏重某种颜色的用户就尽量不要采用联体式墨盒（如爱普生、惠普的产品），而尽量选购采用独立分体式墨盒设计的产品（比如佳能的）。

4. 2000元以上的产品

随着目前数码相机大潮的袭卷而来，打印机厂商近年也一直不断开发自己的数码照片打印机，无论是直接照片打印概念还是以其高端技术应用为标榜的旗舰式照片打印机，厂商都在力求使自己的产品在更多的领域得到应用和认可。

从目前市场的状况来看，由于这类产品的特性，决定了它本身都会配以液晶显示屏作为控制面板，以进行相关打印设置操作，而产品本身也需要内置部分数码存储设备的读取装置，加上数码照片打印机本身对于照片输出质量的要求很高，这些都无形中增加了产品的成本，所以这类产品的价格普遍在2000～3000元甚至更高。由于这类打印机打印数码照片的成本，与普通数码照片打印机并未有太多提高，只是在购买时一次性投入成本有所增加，加上这些产品所拥有的良好易用性及独立性，依然会有不少人选择它，特别是SOHO一族中的部分时尚用户，还有自己开办数码工作室的朋友。

爱普生SP915（参考价格：2100元）



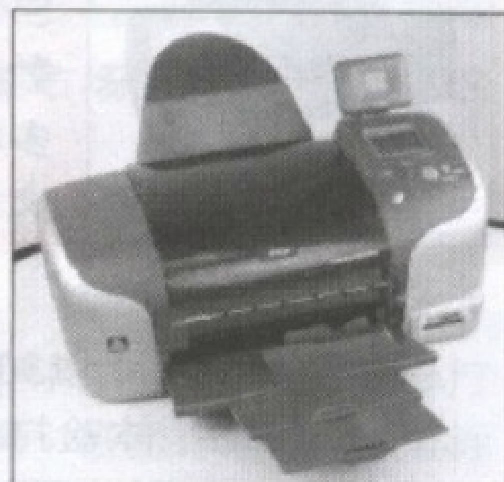
这款机型在外形方面保持经典的爱普生SP895的风格，只是在机身色彩方面有所变化，变成了时尚而现代的黑色。它拥有优化后的5760dpi分辨率，4微微升墨滴，支持第2代全真数码影像技术（PIM Ⅱ）。加上独立的操作性，打印一张A4照片只需2分钟，且更加轻松简单。最重要的是，它在产品的读卡器上进行了改进，通过随机赠送的CF及4合1这两种存储卡适配器，可轻松读取各种数据（4合1适配器可兼容SD卡、MMC卡、记忆棒及SM卡这4种常见的数码相机存储卡），高度的数据扩展性某种程度上也提高了这款产品的兼容性。

佳能S530D（参考价格：2600元）



S530D是佳能第一台实现数码照片直接打印的打印机，它带有液晶控制面板，可直接读取各种内存卡（支持内存卡需要配以相应的适配器）的数据，然后进行打印。不过它最大的特点是可通过Mini USB线直接连接佳能的数码相机，并通过数码相机上的图像选择进行调整，然后就能进行打印，简化了从图像输入到打印输出的繁琐过程，实现了“即拍即打”的理想效果。它采用4色独立墨盒设计，2400×1200dpi分辨率，并支持无边距打印。

爱普生SP925（参考价格：3100元）



此产品在技术指标及操作面板等方面较SP915进行了提高和改进。5760×720dpi超高分辨率是它最大的卖点。而4微微升墨滴及6色墨盒设计，还有第2代PIM技术也值得称道。它本身内置3种存储卡插槽，可直接读取多种存储介质，通过机身上的控制面板可自由控制打印设置，轻松打印。它也扩展了产品的附加功能，如自动切纸功能可使超长无边距照片自动剪裁，并且可通过USB接口直接连接MO机，将存储卡内的资料转录至MO盘内，免除了连接PC机的麻烦，能快速永久保存数码照片。当然它在速度方面也有所突破，打印一张6寸照片只需要1分钟时间。

惠普PhotoSmart 7550（参考价格：3300元）

这是目前惠普的旗舰级数码照片打印机，最大的特点应该说是集各家之大成，将目前各种先进技术融于一身。它支持7色照片打印，4800×1200dpi的高分辨率打印，采用惠普第4代“富丽图”色彩分层技术，如配以防褪色相纸，能使打印的照片可保存65年不变色。它在速度方面也不差，每分钟黑白文本打印可达17页，彩色文本也可达到每分钟13页。它还带有多槽的读卡器及内置液晶显示屏，通过机身上的4个数据读取槽，能轻松支持各种存储设备，可通过1.8英寸的彩色液晶屏观看存储卡中的照片，并通过机身上的操作面板直接进行打印，无需通过PC机，非常方便。



佳能i950（参考价格：3980元）



佳能公司一向注重打印速度，这款最新推出的旗舰产品i950更是将照片打印的速度发挥到了极致。它打印一张A4专业照片纸仅需1分钟左右，而4×6英寸无边距专业照片纸打印只需37秒。这归功于它拥有3072个喷嘴，以及独立的驱动马达和接力进纸功能。它采用6色墨盒，配以2微微升超精微墨滴，在专业照片纸上打印效果非常好，可与冲洗效果相媲美。

应当看到，这些高档的旗舰级产品从某种角度来说，只是代表目前打印机应用技术的趋势，并不太适合一般家庭用户。不过，目前数码照片打印机还处于方兴未艾的状态，就现在的形势看，近两年随着数码相机产品质量不断提高，价格不断降低，数码照片打印机的前景也将越来越广阔。

（未完待续）

缤纷多彩的接口世界

■广东 廖年旺

我们知道，主板的外部接口中主要有PS/2接口、串行接口、并行接口、GamePort/MIDI接口、音频接口和USB接口等。随着电脑与无线通讯技术的不断发展，现在主板上还增加了IEEE 1394、光纤输出/输入、IrDA（红外线）与蓝牙等新颖接口。本文将带领大家认清这些缤纷多彩的接口。

一、PS/2接口

PS/2接口，是因它最早应用于IBM PS/2机型的电脑上而得名。它是一个6针的圆形并行传输接口，专用于连接键盘和鼠标，功能比较单一。在传输速率方面，USB接口的鼠标要较PS/2接口的快一些，前者的默认采样率可达125Hz，而后者仅有40Hz或60Hz；而PS/2接口的传输速率又较COM接口的稍快。



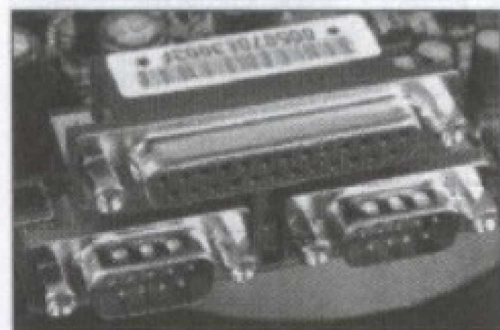
以主板为参照方向，鼠标接口在上，键盘接口在下

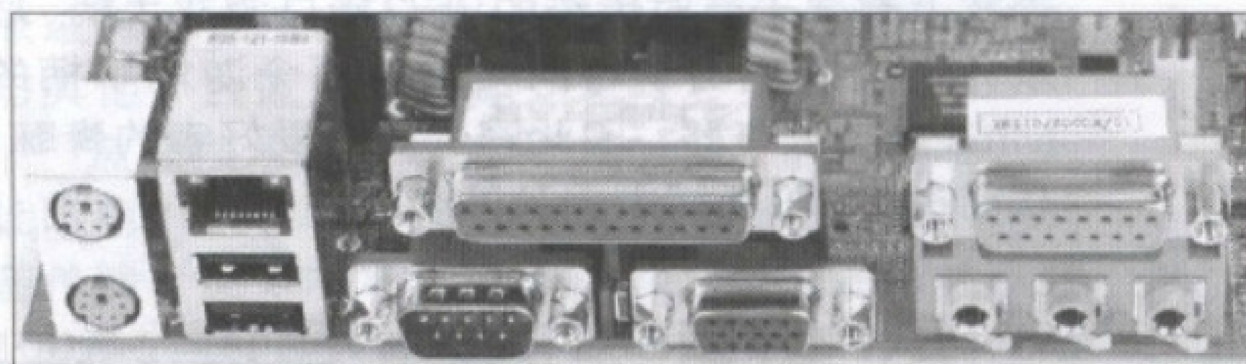
目前主板上的PS/2键盘和PS/2鼠标的接口都有特定的颜色，鼠标接口为绿色、键盘接口为紫色，连接时只要按照颜色对应插上即可。不过需要注意，接插时是有方向性的，连接时需看准接口上标明的方向。

二、串行接口（Serial Port）

串行接口通常是个9针的D形连接器，有的老式COM口则采用DB25针的连接器；其工作方式是将传输数据和控制信息一位接一位地串行传送，因而速度要比并口慢一些，但传送距离却又比并口长。串行接口早在PC AT/XT时代就已开始使用，经过一次升级后其传输速率最高也只有115.2kbps，早已不能适应当前主流外设的需要，目前已面临淘汰，但为了兼容一些旧设备，大多数主板上还保留着它。

在主板上的连接端口中，串行接口（通常简称COM口）一般位于并口的下面，可连接鼠标、写字板、外置Modem等外设。目前主板一般有1～2个COM口（如果主板集成有显卡，通常只提供1个COM口，另一个位置被D-Sub显示输出占用），如果有两个COM口，则一般靠近PS/2口的是COM1，另一个是COM2。


上面为并口，下面是2个串口


集成声卡、显卡和网卡的主板接口，从左到右分别是PS/2、USB（下）/网卡（上）、并口（上）/串口（左下）/显卡输出（右下）、GamePort（上）/音频接口（下）。

COM1接口的I/O地址是03F8h-03FFh，中断号是IRQ4；而COM2接口的I/O地址是02F8h-02FFh，中断号是IRQ3，可见其实COM2口要较COM1接口的响应更有优先权。

三、并行接口（Parellel Port）

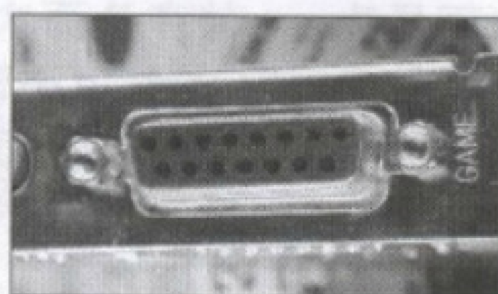
并行接口的数据传输方式是4到8位数据同时通过并行线进行传送，因此传送速率比串行口大大提高，但同时并行传送的线路长度也受到限制，因为长度增加容易出现数据干扰。并行接口的出现时间较COM口稍晚，主要用于连接打印机、扫描仪等外设，因此通常简称打印口或LPT1接口，有时也能用于双机的直接电缆连接。现在推出的新型打印机、扫描仪大多改用USB接口，因此并口也跟串口一样逐渐失去了作用。

并口的默认中断号是IRQ7，采用25针的D形接头，分为3种类型：第1种是采用4到8位数据半双工单向传输的SPP标准并行口，其传输速率较慢，仅为15kbps；第2种是允许8位双向半双工数据传送的EPP增强型并行口，传输速率可达2Mbps，目前有不少并口的外设使用这种工作模式；第3种是双向全双工数据传输，可在多任务环境下使用DMA（直接存储器访问）的ECP扩展型并行口，其传输速率比EPP还要高一些，但支持它的设备不多。目前一般主板只提供一个并口，但同时支持上面3种传输方式，可在BIOS设置中进行切换。

四、GamePort/MIDI接口

MIDI是Musical Insturment Digital Interface的简称，即音乐设备数字接口，它是一种电子乐器之间、电子乐器与电脑之间的统一交流协议，这一

协议保证了各种电子音乐设备间的数据传送。


GamePort/MIDI接口

电脑上的MIDI接口往往也被称为游戏接口（GamePort），因为过去除用于连接电子乐器等设备外，它还是游戏外设的专用连接端口之一。传统声卡上的MIDI接口和游戏外设接口是共用的，可连接各种MIDI设备与游戏外设，如电子键盘、游戏手柄等。

GamePort/MIDI接口是一种数据传输率为31.23kbps的15针串行接口，最早应用在一种用键盘演奏的电子合成器上。上世纪80年代末，创新公司推出声霸卡时，也同时推出了一款采用MIDI接口的游戏手柄，它无论响应时间还是数据带宽上都强于当时传统的PS/2接口游戏手柄；后来人们还研制出了可同时挂接两个游戏手柄的MIDI接口分口器，因此深受游戏爱好者的青睐，从而在PC机领域中普及开来。

五、USB接口

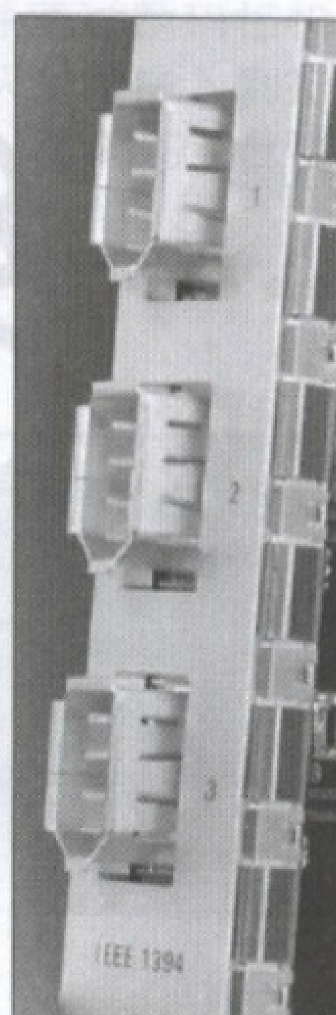

USB接口

USB接口是Universal Serial Bus（通用串行总线）的简称，它是一种应用在PC领域的新型接口技术。尽管Intel从430TX芯片组就开始支持USB接口，但早期USB接口的设备很少，没能得到多少应用。自从1998年微软在Windows 98系统中内置了对USB接口的支持模块，加上USB设备的日益增多，USB接口就逐步地走进了大众用户的视野。目前的主板普遍都提供2个以上的USB接口，采用USB接口的外设也与日俱增，包括键盘、鼠标、外置Modem、打印机、扫描仪、游戏手柄、数码相机和存储设备等，使得USB真正成为一种"通用"串行总线。

最近一些主板芯片组都已支持USB 2.0规范，USB 2.0的数据传输率从USB 1.1的12Mbps提升到480Mbps，最多可串接127个外设，支持热插拔，并可独立供电（即从主板上获得500mA的电流直接为低电流外设供电），真正做到即插即用。USB 2.0也拥有向前及向后兼容的特性，因此支持USB 2.0的设备可应用在USB 1.1的接口上，而支持USB 1.1接口的设备也可插在USB 2.0的接口上。但如果不同新旧标准设备混用时，USB 2.0的最大数据传输速率将被限制在12Mbps以内。

六、IEEE 1394接口

IEEE 1394，又被Apple和SONY公司称为FireWire（火线）或iLink接口，它是一种高速串行通信协议，标准速度分有100Mbps、200Mbps和400Mbps这3档。该标准草案制订于1995年，所以也叫IEEE 1394-1995（或IEEE 1394a），后来公布的IEEE 1394b标准，则可把传输率进一步提高到800Mbps～3.2Gbps。



IEEE 1394接口

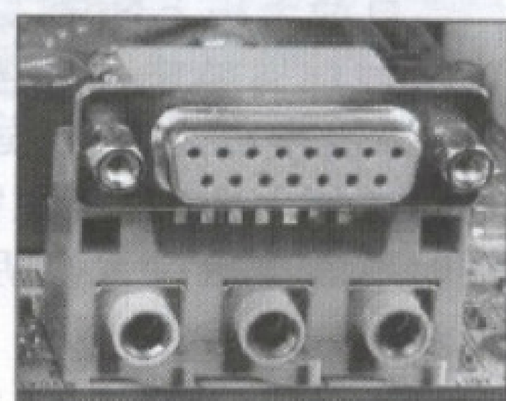
IEEE 1394接口与USB 2.0有很多共同点，比如都支持热插拔、可独立供电、都是串行连接等，但又有所不同。USB的连接方式是上下行连接的，主要用于连接低速外设，而IEEE 1394则与传统的串口和并口一样是点对点连接，主攻高速外设和信息家电设备（尤其适合连接高档视频设备），在一条带宽为400Mbps的通道上可最多连接63个设备。因此，利用IEEE 1394我们可轻易地把摄像机、高速硬盘、音响设备等各种多媒体设备与电脑连接在一起。

从两者的性能表现看，USB接口价格低廉、连接简单快捷、兼容性强，但连接电缆长度较短，因此应用范围局限于电脑领域，而IEEE 1394则可能进一步普及到通信和信息家电等领域。随着USB和IEEE 1394接口的进一步普及和外设的升级换代，传统的PS/2接口、串行接口、并行接口和GamePort/MIDI接口等将逐步被淘汰。

常见数据接口比较表

接口名称	串口	并口	USB 2.0	IEEE 1394
接口类型	串连	并连	串连	串连
接口针数	9针	25针	4针	6针
连接方式	点对点	点对点	上下行	点对点
数据传输速率	0.2Mbps	1Mbps	480Mbps	400Mbps
可供连设备个数	1个	1个	127个	63个
连接的节点距离	2.5米	1.2米	5米	4.5米

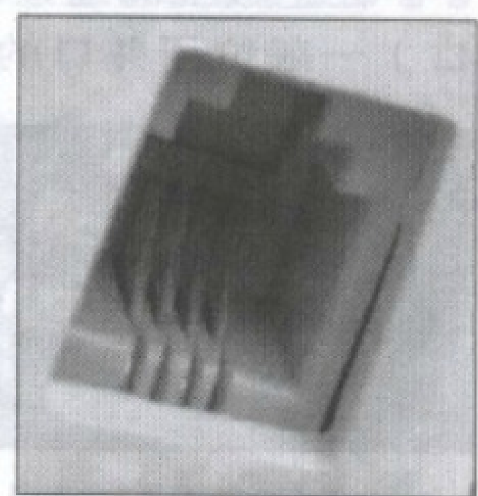
七、音频接口


音频接口

声卡要提供录放音功能，就必须有一些与播放和录制声音的设备相连接的端口。在声卡上一般有3个或以上的端口，通常是Line-Out（声音输出）、Line-In（声音输入）和Mic-In（麦克风接入），有些老声卡上提供了带有功率放大的Speaker-Out（扬声器输出）。如今的主板多带有板载声卡，通常使用了绿、蓝、红三色来区别这3个基本接口。一般地，最左边（以主板为参照方向）的绿色接口（最靠近PS/2接口的）是声音输出，中间的蓝色接口是声音输入，而右边的红色接口则是麦克风接口，这样就方便了大家的连接操作。

自从多声道音频技术出现后（例如5.1声道），声卡后挡板上的音频接口就不止以上3个了，往往还会有Line-Out2（一般是后置声道）、Center/Bass（中置/低音）等，有些声卡还会提供光纤输出，但前面的那3个接口是最普遍的。

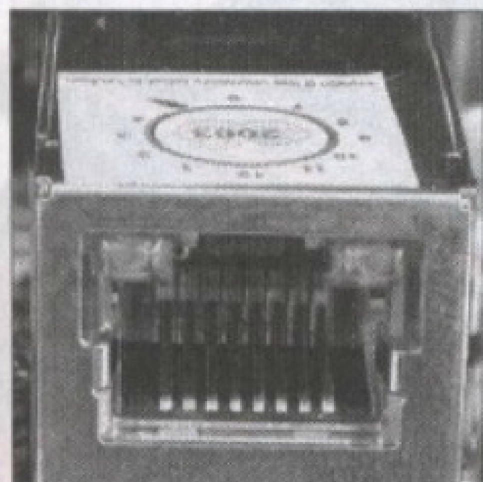
八、Modem接口


Modem接口

RJ是Registered Jack的缩写，即"注册的插座"。常见的RJ接口有RJ11和RJ45两种。Modem

背面通常都有两个通用的RJ11电话接口，分别是Line（线路）和Phone（电话机）接口，其内部有4条线槽，外形与RJ45网卡接口较相似，但体积小一些。通常靠近指示灯的RJ11接口是Line口，可直接连接电话外线，而Phone接口则用来连接电话机。此外，RJ11接口还可连接模拟设备，如传真机等。

九、网卡接口


RJ45 网卡接口

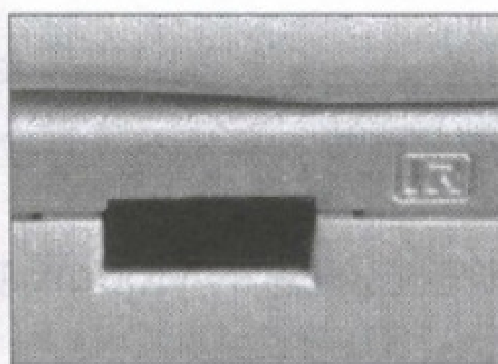
目前网卡接口通常有BNC（同轴电缆连接）和RJ45（双绞线连接）两种。

BNC接口是一种标准电缆接口，由一根空心的圆柱网状铜导体和一根位于中心轴线的铜导线组成，与带有螺旋凹槽的同轴网络电缆（10BASE-2网络标准）上的金属接头相连（如T型头等）。电缆上的铜导线、空心圆柱导体和外界之间用绝缘材料隔开，因此抗干扰能力和屏蔽性能都比双绞线好一些。由于BNC接头一般只用在10M或10M以下网络中，现在常见的以太网多为10BASE-T或100BASE-T，因此目前BNC接头已基本被淘汰，提供BNC接口的网卡也退出了主流市场。

RJ45是目前最常用的网卡接口，以太网中的双绞线一端连接网卡上的RJ45插口，另一端连接集线器（Hub）或ADSL Modem等设备上的RJ45插口。RJ45接口的内部有8条线槽，在10BASE-T网络中1、2线为发送线，3、6线为接收线，它可在10M到无限带宽（目前可达1000M以上）的范围内平滑升级。此外，RJ45可直接连接数字设备，如数字电话或插有ISDN PC卡的电脑等。

十、IrDA（红外线）接口

IrDA是Infrared Data Association的缩写，直译就是“红外线数据协会”，在电脑方面它代表红外线通讯接口。IrDA是1993年由IBM、惠普、夏普、索尼等50家厂商在美国成立的组织，主要任务是为红外线传输装置建立统一的无线传输标准，并开发关联的新技术、新市场，以低价位、点对点、近距离的无线传输为发展方向。红外线的每个传输点之间不能有外物阻隔或其他电子设备干扰，且只能在一定角度内使用。


笔记本电脑上的IrDA接口，其外观是一个暗红色不透明的小窗口。

1994年，IrDA发表了红外线标准1.0版，采用波长0.85～0.90微米的红外线，传输率为115.2kbps，有效距离在1米以内，发射与接收角度为30°；1995年10月又针对高速资料传输应用制订了1.1版的FIR标准，将速率提升为4Mbps；1999年1月，IrDA在1.1版FIR的基础上提出了VFIR，传输率提高为16Mbps，有效距离达8米，发射角度增大为120°；根据IrDA的技术发展蓝图，64Mbps及100Mbps将是接下来的规格标准。此外，即使该标准一再更新，每一版本都会向后兼容。由于红外线技术本身的特性，它比较适用于便携式打印机/扫描仪、移动电话等传输速率不太高的产品。

十一、蓝牙接口（Bluetooth）


微星845E Max2主板提供的蓝牙配件。

蓝牙（Bluetooth）是一种针对个人无线网络（Personal Area Network，PAN）的技术，它的发起者包括爱立信、IBM、Intel、诺基亚和东芝等。作为一种开放性的标准，蓝牙可提供短距离内的数字语音和数据传输，支持移动设备和桌面设备之间的点对点或点对多点的应用，例如一台蓝牙设备可同时与其他7台蓝牙设备建立连接。

蓝牙技术最高可提供750kbps的传输率、可让距离10米以内的电子设备共享信息，并支持语音传输。如果功率足够大，这个范围还可扩展到100米。与红外传输不同，蓝牙使用全方向的无线微波进行传输，因此不要求进行传输的设备必须相互对准，并能穿透墙壁及其他非金属障碍。

蓝牙技术定位于短距离的个人无线区域网络，但现阶段由于蓝牙芯片的价格仍然居高不下（要实现蓝牙技术，大约会增加25～100美元的成本），因此市场还处于摸索阶段，只能在少数高端产品中应用。不过，现在已有一些支持蓝牙技术的主板产品，比如微星的845E Max2。

蓝牙与IrDA接口的参数比较表

参数	速度	天线	成本	产业	移动性	安全性	双工方式	覆盖距离
IrDA	16Mbps	120°	数十元	普及	较差	无	半双工	1～2米
蓝牙	750Kbps	全向	数百元	初步	良好	加密	全双工	10～100米

十二、SPDIF接口

SPDIF（SONY/Philips Digital Interface），是索尼与飞利浦公司联合制订的一种通用专业级数字音频接口。这种接口可提供数字输入（SPDIF In）和输出（SPDIF Out）功能，SPDIF接口可减少由模拟到数字、由数字到模拟的转换和电压不稳引起的噪声、信号损失。许多数字音响设备（比如MD、带DTS解码器的音箱）都有对应的输入/输出端子，并能与电脑中的拥有SPDIF接口的声卡相连。

在目前的主流声卡产品中，SPDIF Out的功能已非常普及，甚至许多主板的集成声卡都提供了这一功能，通常以同轴或光纤接口的方式做在声卡主卡或数字子卡上。而SPDIF In在声卡中的主要功能是接收来自其他设备的PCM信号，最典型的应用就是CD唱片的数字播放，一些声卡（比如SB live!标准版）在电路板上提供了CD SPDIF接头，这是专门为具备数字输出的CD-ROM设计的。

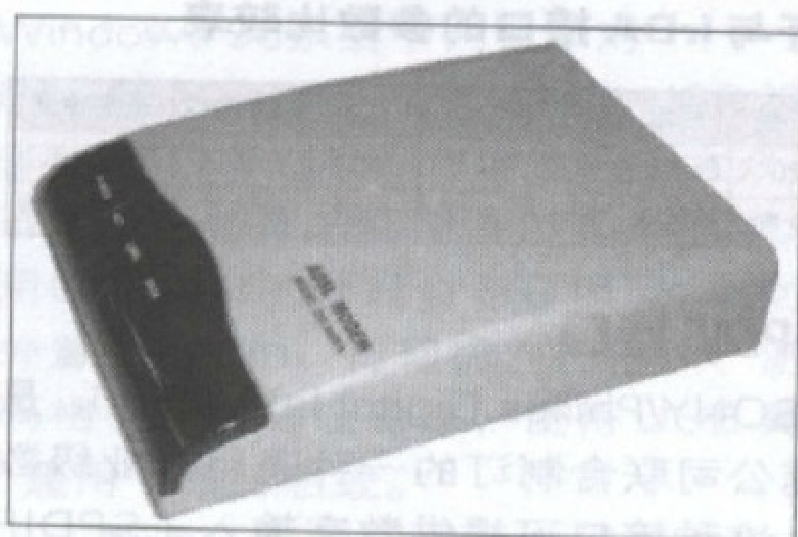

主板提供的挡板，从右到左的分别是光纤输出和同轴输出。



■重庆 老莱

插上宽带的翅膀（二）

第二部分 我挑挑挑——宽带接入设备大选择



以太网ADSL Modem

ADSL是目前国内最主流的宽带接入方式。以前，大家在申请安装ADSL时，ISP会为你提供一款ADSL Modem，而随着安装费用的降低，现在一些地方的ISP已取消了有偿或免费送设备的规定，而将ADSL Modem作为自选件，所以需要自己去购买。

提示： 目前Cable Modem和电力Modem在市场上很难见到，一般由ISP服务提供商有偿提供或免费使用，本文不另作介绍。

自购ADSL Modem时我们该注意些什么，怎样才能选到一款自己满意的Modem呢？

一、看价格

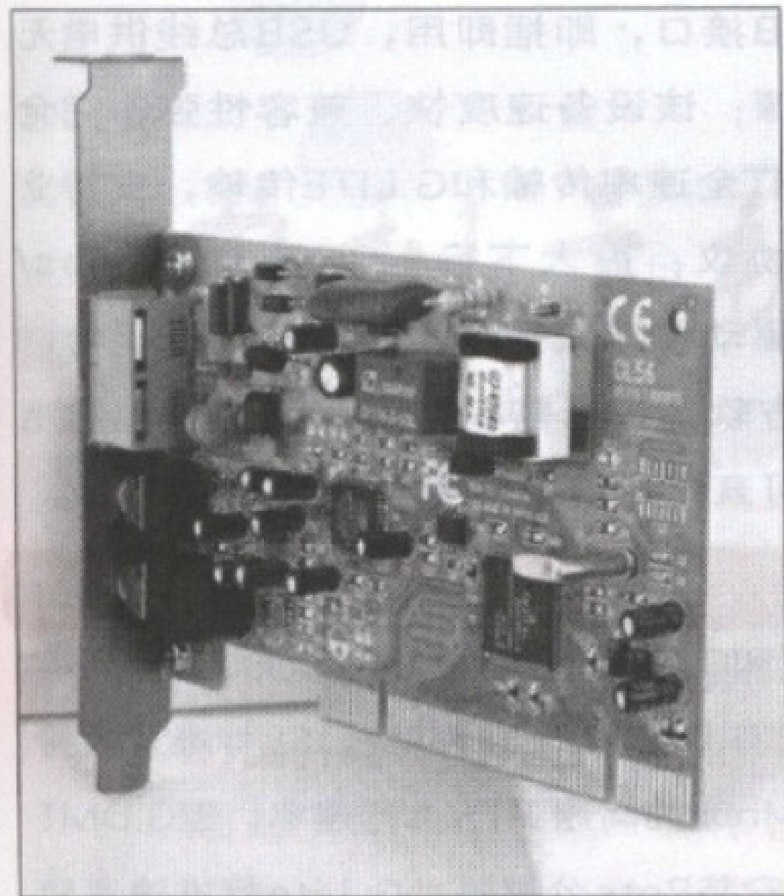
价格是大家选购ADSL Modem时最关心的因素之一，随着ADSL普及，这类设备的价格下调幅度很大。目前一般的国产内置PCI接口ADSL Modem其价格在200～500元左右，USB接口的ADSL Modem价格多在300～1000元左右，而外置型以太网接口的ADSL Modem其价格一般在400到数千元之间。大家可在功能差不多的同类ADSL Modem中优选价格最划算的产品。

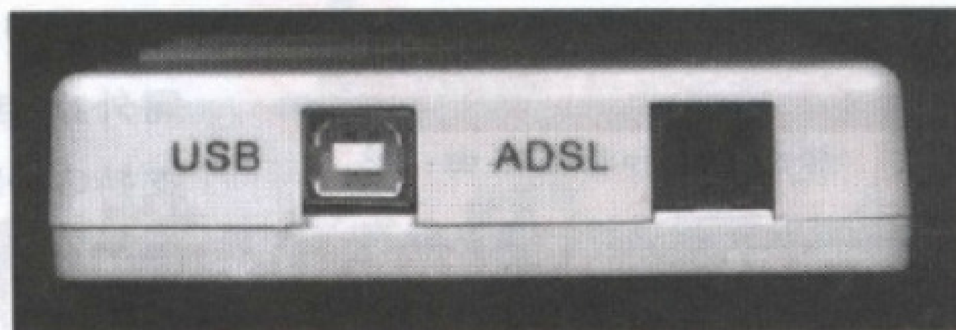
此外，在选择ADSL Modem时需要注意，除了在同样性能的"猫"中优选低价格的产品之外，有时也要注意品牌。一般来说，国外产品如3Com、阿尔卡特等产品的价格一般较贵但品质较有保证。国产的品牌ADSL Modem价格一般较便宜，而其性能和做工已基本能与国外产品比齐，具有更好的性价比。所以对于一般读者，考虑到价格因素，我们建议可首选国产知名品牌猫。

另外，需要提醒大家的是，ADSL Modem在各地城市的商家报价相差很大，这里边还有较大的利润空间，大家在购买时不要忘了多多砍价（**提示：** 市场风云万变，ADSL Modem价格下降很快，大家应多多询价）。

不同类型的Modem适合于不同用户

产品型号	产品描述	产品特点	用户及用途
射雕2000P	内置PCI接口ADSL Modem	无须网卡，设置方便	个人家庭用户高速上网
射雕4000U	外置USB接口ADSL Modem	设置方便，连线简单，无须网卡、电源	个人家庭用户高速上网
射雕6000B	外置以太网接口ADSL Modem	支持多种网络协议，单PVC	商业及个人用户高性能、高速上网
射雕6000R	外置以太网接口ADSL Modem	支持多PVC设置，具有静态路由、VPN功能	商业（中小企业、网吧等高端用户）共享高性能、高速上网


PCI接口的ADSL Modem



ADSL Modem的USB接口

二、选类型

大家知道，ADSL Modem主要有内置PCI、外置以太网接口及外置USB接口3种类型，具体选择哪种，大家可根据自己的需求而定。其中外置型以太网接口的ADSL Modem一般具有桥接、路由或防火墙功能，可轻松搭建局域网，适合于有多机上网需求且要求较高的网吧、小型企业用户及个人用户选用。

而内置PCI接口的ADSL Modem具备价格便宜、不占外部空间等特点，但其维护不太方便，故障率也较高。对价格十分敏感、性能要求不高的读者可适当考虑选择这类Modem。

对大多数一般个人用户而言，笔者认为最值得推荐的是采用USB接口的ADSL Modem，它具备其他USB接口设备同样的优点，安装使用方便、支持热插拔等。适合于大多数个人用户、家庭用户使用，而其价格一般也比较居中。

除此而外，大家还需要了解随同ADSL Modem一起出售的信道分离器，虽然其价格便宜，只有二三十元，但有些商家在售货时可能会将其故意拿出来零售，以谋取更多的利润，这点在选购时需注意，以免多掏钱。

提示： 生产ADSL Modem主芯片的厂家比较好的有ITEX公司、德州仪器公司（TI）、科胜讯公司（Conexant）以及Globespan公司等，它们生产的ADSL Modem主芯片性能与质量都不错，大家在选择时可重点考虑。

三、辨优劣

现在国产ADSL Modem一般施行的政策都是有产品质量问题一年包换，三年保修的政策，可解决很多后顾之忧，但我们在选购时也不要因此而对产品质量有任何放松。

首先，在选择时可首选知名的品牌ADSL Modem，而不要去选一些杂牌或不知名品牌的Modem，对于这点建议大家可到较为知名规模较大的商家或品牌代理商处购买。除此而外，在选购ADSL Modem时注意做工如何，外观粗糙、结构（接口）松散的一般质量都会有问题。此外，好的ADSL Modem采用较优质的主芯片及元器件来制造，如很多产品为了保证高稳定性，大都采用膜结构、低损耗的特殊电容元件，采用贴片电阻、电容等，这不仅可使产品性能稳定不易掉线，其板形也非常美观。此外，好的ADSL Modem抗辐射干扰、抗传导干扰应通过FCC认证和CE认证，具备抗静电、防雷击设计，用户在使用中可以更放心。对于这些可参看产品说明书，看看是否通过以上标准及符合这些功能。

名词解释

PPPoE协议：全称PPP over Ethernet，是在以太网络中转播PPP帧信息的技术，即ADSL虚拟拨号上网采用的技术。通常PPP（point-to-point protocol）是通过电话线路及ISDN拨号连接到ISP时使用，该协议具有用户认证及通知IP地址功能。在ADSL中，PPPoE用来连接ADSL Modem与个人电脑或路由器，虚拟拨号后直接由验证服务器进行检验，需输入用户名与密码，检验通过后就建立一条高速用户数字线路，并分配相应的动态IP。

四、其他要点

大家知道ADSL上网方式主要有3种，一为采用静态IP的专线方式（PPPoA）上网，二为虚拟拨号（PPPoE）方式上网，还有一种是为ADSL局域网接入（不需ADSL Modem，只需要一块网卡）。大家在选择ADSL Modem时要选择当地ISP服务商所提供业务的相应的ADSL Modem。例如，我们选择的是ADSL虚拟拨号上网，那么Modem至少要支持PPPoE。

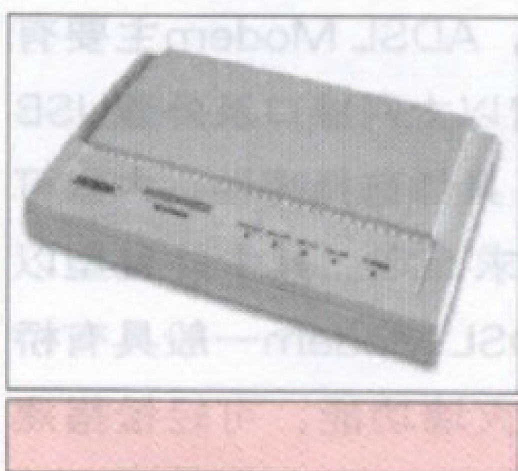
最后，在交款前应讲清并在购货单上注明产品的型号、规格、包换包修事宜，这些都是你千万不能忽略的事。

名词解释

PPPoA协议：全称PPP over ATM，是ADSL接入方式中的一种，不同于虚拟拨号方式，采用一种类似于专线的接入方式，用户连接ADSL Modem后，在PC的网络设置里设置好相应的TCP/IP协议及网络参数（IP和掩码、网关等都由局端事先分配好），开机后，用户端和局端会自动建立起一条链路。所以，ADSL的专线接入方式（PPPoA）是以有固定IP、自动连接等特点的类似专线的方式。

五、相关产品介绍

对ADSL Modem相关产品进行适当了解，可以让你更快捷更好地选到自己需要的产品。



腾达TED8620 ADSL Modem

TED8620是深圳吉祥腾达公司新推出的一款全速率外置以太网ADSL Modem，RJ45网线接口和RJ11电话线接口各一个。其主要特性为：集成ADSL Modem与宽带路由器、防火墙；无须安装第三方拨号软件，使用普通双绞线与电脑连接；最高下行速度达8Mbps、上行速度达1Mbps；全中文设置界面，操作使用简单方便；支持固定IP、动态分配IP、PPPoE拨号上网；内置PPPoE拨号软件，上网设置快捷方便；具备标准以太网接口，可接网卡、HUB、交换机；最远传输距离5.4km；支持多机共享访问因特网；支持静态路由、动态路由（RIPv2）。

联想射雕4000U ADSL Modem （参考报价：590元）

神州数码射雕4000U ADSL Modem是一种USB接口的调制解调器，支持热插拔，无需外加电源，安装简单，可以随时插拔。其下行速率为8Mpbs，上行速率为800kpbs，支持RFC1483、RFC2364、RFC1577、PPPoE等协议。

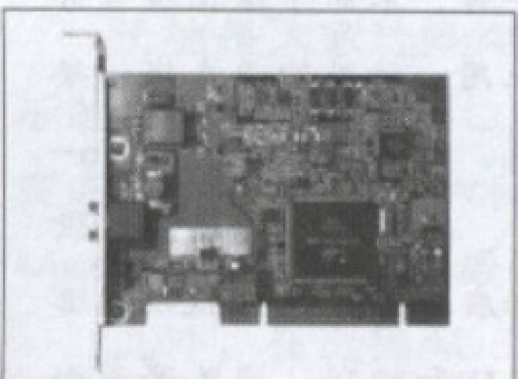
联想射雕2000P内置式ADSL （参考报价：550元）

神州数码射雕2000P是一款PCI插卡式的ADSL Modem，兼容PCI规范2.1，可以方便地插到任何IBM PC兼容机中；它采用RJ-11接口与电话线连接，并可与外置的分离器组合使用，可以一边上网一边打电话；兼容G.DMT和G.LITE，支持RFC1438、RFC2364和RFC1577在内的各种协议。

名词解释

静态路由和动态路由：路由功能就是指选择一条从源网络到目的网络的路径，并进行数据包转发，路由选择是实现高效通信的基础。路由分为静态路由和动态路由，相应的路由表称为静态路由表和动态路由表。静态路由表由网络管理员在系统安装时根据网络的配置情况预先设定，网络结构发生变化后由网络管理员手工修改路由表。动态路由随网络运行情况的变化而变化，路由器根据路由协议提供的功能自动计算数据传输的最佳路径，由此得到动态路由表。两者功能特点不同，应用与不同的网络环境。

全向逸月飞思QL3380+



参考报价：490元

全向逸月飞思QL3380+内置式PCI ADSL Modem，其具备直观而简单的管理和诊断界面，支持即插即用，安装简易。支持业界的各种ADSL标准，包括全速率的T1.413 Issue2和G.DMT及无需分离器的G.LITE标准等。其传输速率最高达8Mbps（下行）和768kbps（上行）。三年保修。

同维DSL699CH

DSL699CH采用Globespan芯片，USB接口，外形小巧、安装快捷，具有良好的互联互通性，用户可以更快更好地享受ADSL带来的宽带高速上网乐趣。其最高上行/下行速率为8Mbps/1Mbps，最大传输距离为5.4km。支持RFC1483、PPPoA、PPPoE、IPoA等协议。

全向天径巡风QL8510 （参考报价：560元）

全向QL8510采用Globespan芯片组，性能较好。USB接口，即插即用，USB总线供电无需外接电源；该设备速度快、兼容性强，完全支持G.DMT全速率传输和G.LITE传输，支持业界的所有协议；最大下行/上行速率8Mbps/1Mbps；驱动程序支持各种协议及操作平台，无需第三方软件；无需刷新Flash ROM通过驱动程序即可直接升级；一年保换，三年保修。

名词解释

G.DMT和G.Lite：他们是现在比较成熟的两种ADSL协议。G.DMT是全速率的ADSL标准，支持8Mbps/1.5Mbps的高速下行/上行速率，但G.DMT要求用户端安装Pots分离器；G.Lite标准速率较低，下行/上行速率为1.5Mbps/512Kbps，但省去了复杂的Pots分离器，成本较低更便于安装。就适用领域而言，G.DMT更适用于主流场合（小型或家庭办公室或需求较高的个人用户等），而G.Lite更适用于普通家庭。一般来说，现在的主流ADSL调制解调器都可同时支持这两种协议。

实达2110UB猫 （参考报价：550元左右）

2110UB是一款USB接口的产品，采用Alcatel芯片可非常方便地和计算机连接。该猫支持各种路由协议，共享带宽；支持专线接入方式，用户直接上网，不必长时间拨号等待，永远在线。兼容多种ADSL标准，如RFC1483、RFC2364、RFC2516、RFC1577等协议，也可通过升级驱动软件实现调制解调器升级。

TCL A1100UD神秘彩猫

TCL A1100UD神秘彩猫采用USB接口，具备软启动智能电源管理模块，耗电量小于1W。支持热插拔，防静电设计。采用离散多音频调制技术，支持G.DMT、G.LITE。该猫还具备增强型防雷设计，可通过升级驱动软件实现调制解调器的升级。

名词解释

IP路由：IP路由是数据包在网络传递中选择路径的过程。既当两台通讯主机属于同一网络时（即IP地址的网络ID部分相同），可直接通信，不需借助路由器。

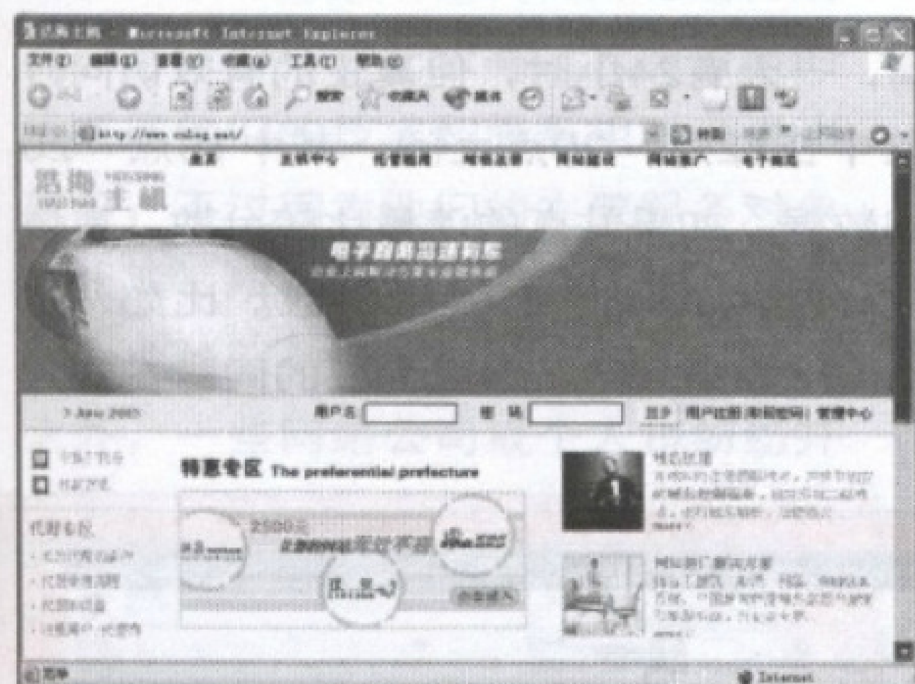
小吴玩网之虚拟主机选购思前想后



■重庆 花布老虎、永州衰哥

编者按：

2003年01期的《大众软件》介绍了虚拟主机的选购，但有些朋友写信来说，有这么多的虚拟主机提供商，究竟该怎么选择，选择谁的呢？头晕，头晕啊！于是编辑特地联系了一些对"虚拟主机"颇有研究的"专家"和作者撰写该文，希望能为各位正在准备或将要准备购买虚拟主机服务的朋友们提供一点帮助，也让读者们从另一个角度进行了解和挑选。



浩海主机

引言

还记得小吴吗？对了，就是《要你永远找到我》里要毕业的小吴。

小吴终于换了新工作，新的工作环境对他充满了诱惑，新的同事也使他认识了更多新的面孔和生活，不过随之而来的就是新的压力和新的奋斗。

新工作是一个辛苦的工作，从上任的第二个礼拜起他就要出差了。匆忙收拾好衣物，又开始把出差要用的文件都转到他那块宝贝闪存上。

"天，我的64MB闪存都满了，可还有30多兆的文件呢……老虎能不能借下你的闪存，回来还你！"

把他送到机场，他突然喊道："天哪！我把我的64MB闪存忘了从电脑上拔出来！"

老虎："没关系，你先上飞机吧，我一会儿把你的东西传到我的虚拟主机上，你到了分公司用FTP下载下来就好了，保证安全"。

虚拟主机——站长、家庭、SOHO一族的好朋友

虚拟主机简单说就是一块网络上存放文件的空间。目前虚拟主机的主要用途是用来存放个人网站，个人网站的站长可以把自己辛苦设计和制作的网站存放在虚拟主机上和广大网友分享。不过随着虚拟主机功能的扩展，它除了用来存放个人网站之外，还可以为一些经常处于"移动"当中的商务人士提供一个在网络上的"优盘"，可以把自己的文件放在虚拟主机上，这样无论身在何处，只要能连通网络，就可以通过FTP等软件将存放于虚拟主机之上的文件和资料下载下来，实现移动办公，而不用抱着移动硬盘和优盘跑了。此外作为家庭来说，也可以利用一些免费程序，在虚拟主机上建立自己的家庭档案、家庭相册等，不但可以和远方朋友分享自己家庭的快乐，也不用担心放在自己的计算机上被病毒破坏而丢失珍藏的文件了。

从分公司回来的小吴一脸高兴，总算圆满地完成了自己新岗位的第一个任务。回来大侃他的见闻，余下的时间也不忘去网上潇洒一回，可乘兴而去却败兴而归。天哪！我的免费相册怎么打不开了？我的免费空间也收费了？

“毕竟用别人的东西就是不方便呀！”小吴感慨道，他也开始打起了买虚拟主机的心思。

狠下决心抛弃免费资源，决定出血购买虚拟主机。

我们买东西就要精打细算，思前想后，怎样才能把钱用到刀刃上……

我需要多大的空间

第一我们要考虑需要多大的虚拟主机。首先查看一下现有的网站文件及其附件的总共容量，然后再综合考虑一下以后对虚拟主机的使用情况，尽量选择有所富裕的空间。如笔者的网站，目前网站文件加附件的总共容量为10MB，个人相册是20MB，我不作网络硬盘使用，而且主要是存储一些文字资料，那么选择50MB或更小的空间已足够使用，空间越大价格越高呀！

精打细算算流量

第二需要考虑流量问题。流量简单说是通过Web方式，从你虚拟主机上下载网页、软件等文件的数据量总和。如果你一般都是传送比较大的文件，那么流量很重要，如果流量太小，那么当流量饱和时，访问者就无法从虚拟主机上下东西了。当然流量也是虚拟主机定价的一个重要方面，那么我们一定要对流量仔细地计算一番。

流量的计算公式：

日刷新量×文本文件平均大小+图片大小×图片调用量+媒体文件大小×媒体文件调用量

注： 1GB＝1024MB、1MB=1024kB，计算时有小数统一进位保留整数。

如笔者的网站每日的访问量大于2000IP，页面刷新率为4000（单位pv）左右，我的一般页面的大小为9kB，那么我一日的文本流量大约：4000pv×9kB/1024≈36MB，一月的文本流量大约为36MB×30/1024≈1GB。当然网页之中还有Flash、图片等元素，那么你需要根据自己的图片大小和Flash大小来计算流量，假设，笔者首页上加入了300kB的Flash动画，那么按照以上的计算方式，我的日流量将为300kB×2000IP+9kB×4000pv≈622MB，月流量是日流量的30倍——大约19GB。所以大家需要根据统计器提供的数据，按照如上的计算方法来计算自己站点的流量。

选好虚拟主机的“语言”

如果你是位站长，采用动态语言建立站点，那你接下来需要考虑你要买的虚拟主机支持的语言类型和程序类型是虚拟主机价格的另一重要参考因素。目前大部分虚拟主机使用的操作系统有两种，一种微软的NT系列操作系统，如NT4.0、Win2000等；另一种是UNIX家族系列，如Freebsb系列、Linux系列、Redhat、Turblinux等。NT系列一般支持ASP+CGI语言，并自带Access数据库；UNIX和Linux系列一般支持PHP+CGI语言，不自带数据库，服务商会根据空间档次的不同选送MySQL数据库。出于安全性考虑，一般低档的虚拟主机不会提供MSSQL功能。

不要让你的访客进不来

如果你的站点提供论坛等服务，那么在考虑了以上问题后，你还需要考虑同时在线人数。同时在线人数也是决定虚拟主机价格的一个参考因素。比如同时30人在线的虚拟主机和同时100人在线的虚拟主机价格相差近3倍。如果你的空间允许同时在线人数比较少，如果达到饱和状态，那么再有新的访客访问你的空间时，就会出现无法访问的错误。所以你需要根据流量来考虑究竟需要多少同时在线人数。

一般同时在线人数的计算方法是：平均每个访客的停留时间×日访问IP量/[（24-16）×60]

其中24-16是一天的有效访问时间，一天有24小时，但真正的有效访问时间大约是8小时，因为上网的人主要集中在12点～20点之间，其中18点～20点是一天的高峰期。当然这是一个平均数据，如果站点的流量比较分散，或访客在其他时间段访问得比较多，你可以再具体调整，60是分钟数。比如，某网站日IP为2000，平均每个访客的停留时间是5分钟，那么需要的同时在线人数是：5×2000IP/（8×60）≈21



这样的网站日访问率会相应增加。

根据以上的公式我们大概可以估算出自己网站需要的空间类型并选择合适的虚拟主机了，比如笔者的网站就需要：空间50MB、支持ASP、30人同时在线、月流量大约1GB的空间。

准备！

小吴已经把自己需要的虚拟主机类型想好，并且把流量和在线人数进行了认真计算，又考虑了自己的实际情况，终于把自己需要的虚拟主机资料全部写在纸上，准备和那些虚拟主机服务提供商们开始“斗智斗勇”了……

寻找销售商

目前国内的虚拟主机市场主要由两股力量组成：虚拟主机服务提供商和虚拟主机代理商。我们可以采用直接购买的方式也可以找代理间接购买。直接购买：目前国内主要有万网、新网、中资源三大虚拟主机服务商。大家可直接到他们的网站进行购买，不过价格会比较高。大服务商的优点是他们的技术和服务相对来说比较好，不过因为他们的主要服务对象是企业，所以对个人来说恐怕不会和对企业的服务一样。除了三大服务商之外，一些网络公司或个人也纷纷开展虚拟主机服务，他们把自己闲置的服务器进行分割，提供给需要的客户。优点是相对较灵活，因为他们的主要客户是个人用户，那么对于个人用户的关注会多些。间接购买：以上3个虚拟主机服务商为了拓展自己的业务，在各地纷纷招募代理，通过代理来销售其产品，通过代理购买的好处就是能获得相对较低的价格。例如商务中国的W2K100型虚拟主机，商务中国标价是380元/年，而有些代理的销售价格只有280元甚至更低。



虚拟主机服务提供商和虚拟主机代理商

暗战！

经销商：“现在竞争这么激烈，我们抓住一个消费者也不容易，所以就能蒙就蒙，能宰就宰！”

消费者：“我们要时刻擦亮我们的眼睛，时刻保持清醒的头脑，决不被宰，决不被蒙！”

虚拟主机商和代理商们，经常为了消费者而在主机性能和介绍上打擦边球，或采取蒙骗的方法。

IIS连接数=同时在线人数？

IIS连接数和同时在线人数是两个完全不同的概念。IIS连接数是指调用主机文件的次数，而在线人数是指主机能承受的最大IP连接数量。例如，我们同时打开某网站的10个页面，那么就是10个IIS连接数，而同时在线人数却只算1个。换句话说，一个“同时在线”的人可以产生许多IIS连接数。很多主机商就是利用这点差别，将IIS连接数和同时在线人数混为一谈，蒙骗消费者。

支持多媒体文件！？

有些虚拟主机在宣传自己的空间时，刻意宣传自己的空间支持Flash、MP3等多媒体文件，这其实是种误导。任何支持HTML的空间肯定支持以上多媒体文件，只不过不支持流媒体文件的在线播放而已。

行动！

奥林匹克的名言是“更高、更快、更强”，我们买虚拟主机的宗旨就是“更快、更稳、更安心”。

速度第一

在购买虚拟主机时，首要考虑速度问题。随着宽带的普及，大家对速度的要求越来越高。决定速度的因素除了服务器配置之外，还有就是带宽，具体细节买家应该向虚拟主机服务提供商进行询问。

稳定第二

速度是虚拟主机的保证，那么稳定就是网站的保证，因为对于一个网站来说稳定是至关重要的。试想如果你的网站三天两头无法访问，那么基本上就只剩下孤芳自赏了。网站的稳定取决于虚拟主机的稳定，所以在采购时，一定要对服务商的技术支持进行考察。

服务品质

危机处理：一般的虚拟主机服务商都会对顾客的资料进行定期备份，有的是1个月备份一次，有的是1周备份一次。当服务器受到攻击或遇到突发事件时，虚拟主机服务商可以利用备份及时恢复，尽量减少顾客的损失。所以大家在挑选虚拟主机时，是否定期备份、备份的频率也是个要关心的问题。售后服务：因为虚拟主机一般都不在用户的所在地，所以需要远程管理，遇到问题时希望服务商能及时解决和解答，因此是否能够提供及时的咨询和技术服务也是我们需要考虑的因素。此外我还需要提醒大家，购买之前别忘了要求主机商提供试用，购买时要和主机服务商签订文本合同，因为目前我国法律对电子合同还不承认，如果没有印刷形式的合同，到时出了问题就得不到法律的保障。

目前国内的虚拟主机市场比较繁荣，繁荣的背后还有一定的无序，广大消费者在购买时应擦亮眼睛，参考笔者以上所提出的建议，通过多方比较和试用，相信总能购买到一款比较中意的虚拟主机。

最后感谢“落伍者”论坛的朋友对本文的支持，他们为我提供了大量的技术支持和讲解。

新鲜打造个人网站

系列教程之十三

神奇脚本——掌握ActionScript

■Simple Palace工作室

在上一期中，我们重点讲解了过渡变换的有关原理，相信你对它们的使用已经烂熟于胸。如果说过渡变换是Flash漂亮的外表，那么脚本AS（ActionScript，以下简称AS）就是Flash强大的精神力量了。外表可以吸引眼球，精神则拥有控制心灵的神奇效果，AS就具有控制Flash中各种元素、符号的功能。更令人惊奇的是，除了与各种动画元素相协调之外，AS更能自成一派，用自身强大的语言控制能力来创造各种奇妙的动画效果，独挡一面。此外，用纯粹的ASCII码来创造奇妙的交互效果，也可谓是AS最令人心旷神怡之处，可以说AS就是Flash交互性存在的根基。与它打交道，不需要有任何担心与忧虑，AS友好的编写界面、方便的方法事件选择器以及它易于编写的特性，都会让你对它一见钟情，由此也会让你对程序编写的概念大为改观：原来一切就是这么简单！接下来我们就和AS开始第一次亲密接触。

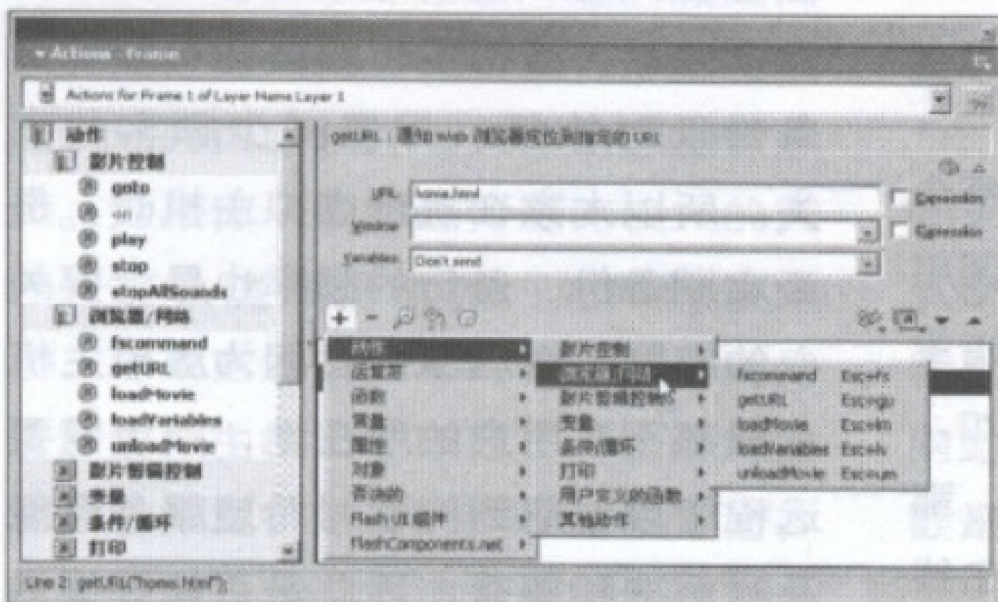


图1

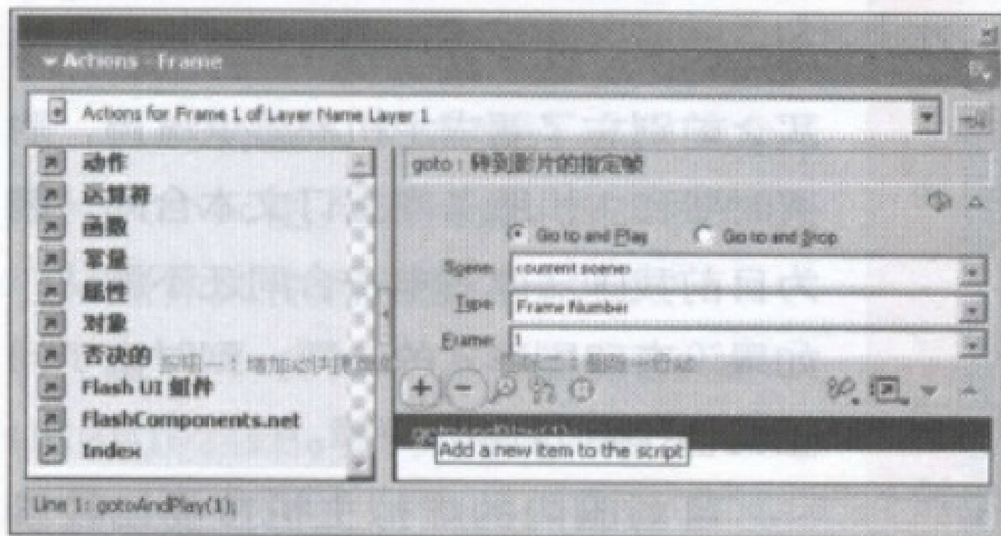


图2

了解AS的创作环境

在Flash中，AS是通过Actions浮动面板来开发的。在图1中，我们可以看到Actions浮动面板可以分为3个部分：脚本选择部分、参数调节部分和脚本显示部分。这样的设计给了我们极大的方便，不需要用键盘逐字输入就可编写出功能强大的脚本。在左边的脚本选择中，可分为动作、运算符、函数、常量、属性、Flash界面组件及Flash组件.net等几个大类，包含了所有Flash支持的方法、属性及函数。单击某个大类可看到它下面继续细分的小类，直到单个的函数或方法。单击某个函数或方法，就可看到右面的AS显示窗口中显示出相应的AS代码，代码上方可对函数所拥有的参数、属性进行设置。最上方显示的“Actions for Frame1 of Layer Name Layer1”表示该AS是绑定在名叫Layer1的层的第1帧上。类似的，AS可以绑定在诸如Movie Clip、Button等对象上，这就极大扩展了AS的适用范围。除了左边的选择部分，也可使用菜单来书写AS，单击图2中的按钮1即可弹出一个快捷菜单，这个菜单中的内容同左边的选择部分相同，只不过是用菜单的方式来表现，同样，选择菜单中的某个命令也可书写相应的脚本。如果要删除某一脚本，只要点击图2中的图标2即可。需要说明的是，在普通的编写模式中，AS以行为单位，一行语句结束，需要用分号来表示。当然，如果你觉得普通模式速度不够快，Flash同样也为高手提供了专家编写模式：Expert Mode。点击Actions面板右上方的小图标（图2中的图标3），在弹出的菜单中选择Expert Mode就可切换到专家模式。专家模式除可以通过选择器选择脚本之外，还可自己进行书写。当然你要对你所写的内容负责，如果格式不对或存在一些语法错误，Flash会拒绝把专家模式转换为普通模式，它会提示你：“This script contains syntax errors.It must be edited in Expert Mode.”这对脚本的调试也有一定帮助。上面介绍的这些可都是AS创作所必需的基础，你都理解了吗？实践永远摆在第一位，不能光看不练哦！下面不妨跟我一起来做个练习。

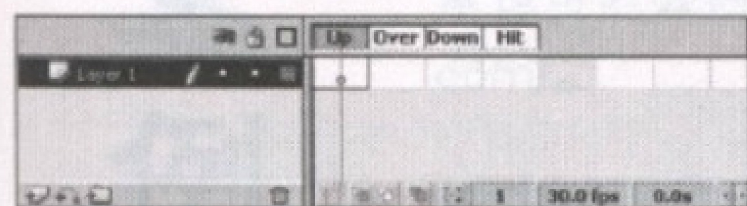
实例一：妙趣横生的动态按钮

将上一期中我们所做的变换练习打开，这个动画输出之后会自动循环播放，若我们想只放一次就停下，怎么实现

呢？有了AS，一切就变得简单啦！选择Timeline中最后一帧，再点击右键弹出的快捷菜单中的Actions命令，接着在弹出的Actions面板中点击"动作"→"影片控制"→"stop"，右边的脚本显示窗口会显示一行脚本：

```
stop();
```

这就是一个很简单的让动画停止的语句，动画会在它所绑定的那一帧停止播放。输出测试一下，动画播放一次就嘎然而止了。我们也可将AS绑定在Button按钮上。同样是这个动画，按Ctrl+F8加入一个新的Button符号，接下来会弹出按钮的编辑窗口，可以看出Timeline时间线发生了一些变化，如图3所示。这时时间线上显示的不再是帧了，而是按钮的4个状态，分别是：Up、Over、Down、Hit（还记得上期中介绍的这些状态吗），使用它们就可用来创建极具吸引力的交互性按钮！我们可赋予按钮在不同状态下显示不同的样子，这样即可使按钮变得活力四射。

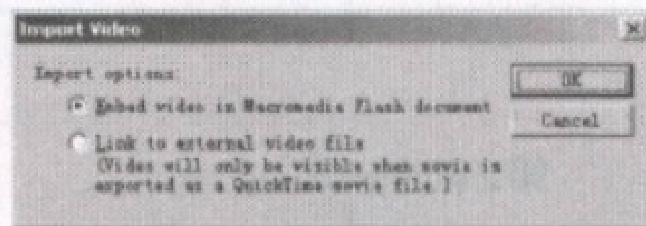

图3

在Up状态中我们用Rectangle Tool画个小一点的矩形，然后按F6复制4个关键帧，这时按钮的4个状态一模一样，然后选择Over状态下的矩形，换一种颜色，或将它变大一些，同样Down状态下也可做其他类似的变换。而Hit状态就不需要多作文章，只要保证Hit的区域和按钮所在区域差不多就行，这样能保证按钮在适当的区域起作用。单击Scene1切换到主场景，从Library中把按钮拖到合适的地方，接着在Control主菜单下选中Enable Simple Buttons，或按Ctrl+Alt+B来测试按钮的效果，可看到按钮在鼠标经过和点击时已经分别显示出不同的状态了。这就是一个最简单的按钮实例，你也可以在Over状态下绑定一个Movie Clip，只需把做好的Movie Clip放到相应区域就行。当鼠标移动到按钮上时，按钮会呈现出动态变化，这样的按钮通常会给人留下深刻的印象。

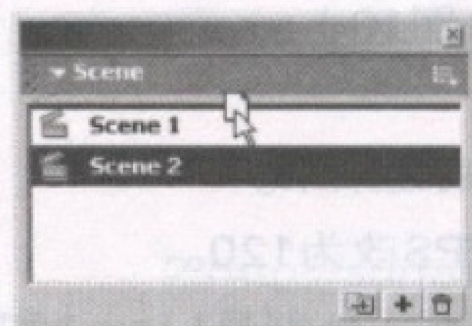
实例二：Loading的制作

Flash Movie虽然是流媒体，但为了保证播放效果和音画同步，应当让它全部下载完再播放。当你的动画非常大时，怎样才能让浏览者知道动画下载的进度呢？理想之策是制作一个Loading动画。这个动画非常小并位于动画的最前面，它会被先下载下来，然后不断重复播放，同时显示总动画的下载进度。这样观众在漫长的等待过程中就不会感到空虚和无聊。

第一步，建立一个新文档，为了测试Loading的效果，可放上一个非常大的文件，比如一段视频。Flash支持大部分视频格式，我们可以加入一个MOV文件，方法是点击"File"→"Import（Ctrl+R）"导入一段视频，我们选择嵌入动画内部（图4），接着会弹出一个设置视频质量的对话框，这里按照默认值就可以，然后Flash就会自动创建播放视频所必须占用的帧数。此时，可以发现在当前的Scene里不能做Loading，因为头几帧已经被占满。再加一个Scene2就行。


图4

第二步，选择"Modify"→"Scene（Shift+F2）"，然后会弹出场景编辑面板。点击"+"按钮建一个新场景Scene2，接下来将它拖到Scene1的上面（图5），这样在播放顺序上Scene2会在Scene1前播放，我们就在Scene2里制作Loading。为了方便起见，最好给它改个名字，一个叫Load，一个叫Main，双击就可改名。接着点击Load切换到该场景，有两个必需的指示器：一个是进度条，一个是下载的百分比。进度条我们可以画个矩形，然后通过AS来控制其长度从而显示进度，百分比则通过一个文本框显示。要说明的是，Flash中的文本框分为3种：Static（静态的），纯粹为了显示文字；Dynamic（动态的），可用AS来控制其显示内容；Input（输入性的），可获得观众的输入值并返还给AS处理。


图5

首先，我们先画个矩形，然后转化为Movie Clip符号，命名为"Progress"。在创建矩形时，一定要把矩形的左边放到中心点处（图6），否则显示进度时矩形不会从一边向右伸展，而是由中间向两端延伸。将矩形放到场景Load中的适当位置，然后通过属性面板中的W值设定其宽度为1px（图7），设置它的Instance Name为"Progress"，后面我们会用到；接着再利用文字工具建立一个动态文本框（图8），在"Var"一项中填"Percent"，其实就是它的名字；第三步，开始编写AS。这里一共需要两帧，首先新建一个层，插入两个空帧。选择第一帧，在右键菜单中点击"Actions"，然后在Actions面板中写入下面这段代码（用专家模式）：

```
//获得总的字节数
var total=_root.getBytesTotal();
//获得已下载的字节数
var loaded=_root.getBytesLoaded();
//计算下载的百分比perc
var perc=(loaded/total)*100;
//赋值给文本框percent
percent=perc+"%";
//设置进度条Progress的宽度为perc
setProperty
("Progress",
_xscale,perc);
```


图6

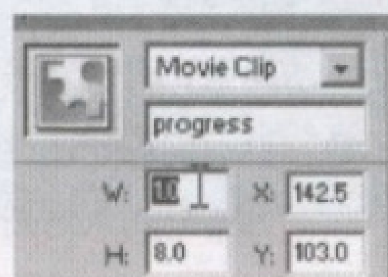
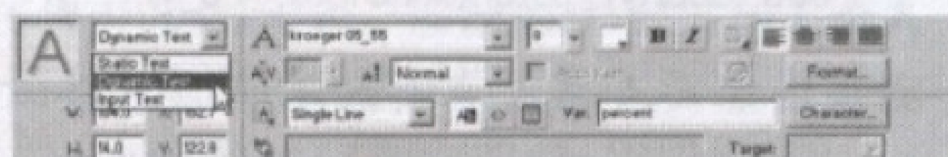


图7


图8

//这个条件作用是：如果下载字节数等于总字节数，表示下载完毕，设置文本框为“Complete”，并播放Main场景的第1帧；如果下载未完毕，则影片继续播放第2帧

```
if(loaded=total){
  percent="Complete";
  gotoAndPlay("Main",1);
}
```

第2帧的AS：

//影片未下载完毕，回到第1帧，继续上面的条件判断

```
gotoAndPlay(1);
```

Ctrl+Enter测试一下效果（图9），功能虽然实现了，但总是一闪而过，看不清楚。在测试时选择“View”→“Show Streaming”，然后在Debug菜单下选择一个下载速度就行，可以把速度调得非常慢，这样就可以自己慢慢欣赏Loading效果了（图10）。

实例三：缥缈的画线效果

我们利用AS来制作一个缥缈的画线效果。

第一步，新建一个空文档，把FPS改为120。

第二步，新建两个Movie Clip，分别是Line1和Action，在Line1中画一条灰色的直线，直线从中心点出发，斜向右下45度。然后复制Line1，改名为Line2，将颜色设置成较为明显的任意颜色。Action符号中为空，包含3个帧，3个帧中的AS分别设置如下：

第1帧：

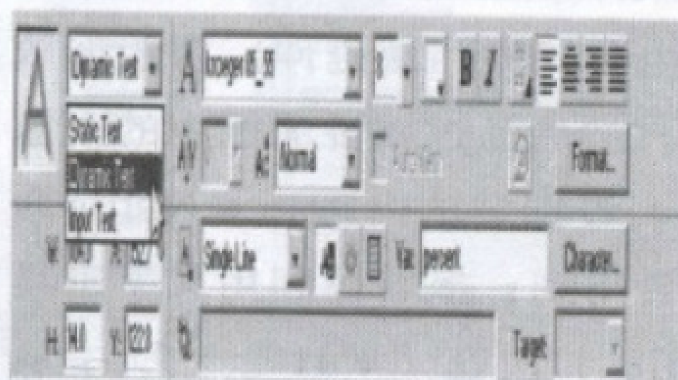


图9

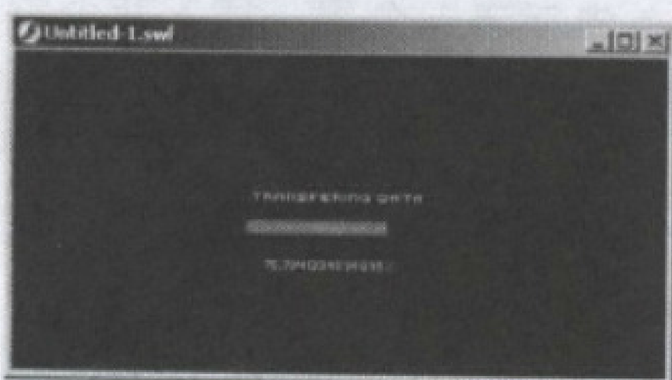


图10

//设置一些后面要用到的变量

```
x=1;
y=1000;
a_x=400;
a_y=400;
b_x=400;
b_y=300;
c_x=380;
c_y=300;
```

//Line2跟随鼠标的速度，数值越大跟随越快

```
ba_percentage=0.01;
be_percentage=0.7;
```

第2帧：

//画线，产生影子的效果；duplicateMovieClip()是复制动画符号的函数，然后用setProperty()函数将复制的动画符号设置一定的变化

```
duplicateMovieClip("_parent.Line1","Line1"+x,x);
setProperty("_parent.Line1"+x,_x,a_x);
setProperty("_parent.Line1"+x,_y,a_y);
setProperty("_parent.Line1"+x,_xscale,b_x-a_x);
setProperty("_parent.Line1"+x,_yscale,b_y-a_y);
```

//计算Line2的位置

```
d_x=((a_x-b_x)*ba_percentage)+b_x;
d_y=((a_y-b_y)*ba_percentage)+b_y;
e_x=b_x-(b_x-c_x)-(b_x-d_x);
e_y=b_y-(b_y-c_y)-(b_y-d_y);
```

//画第二条线

```
duplicateMovieClip("_parent.Line2","Line2"+y,y);
setProperty("_parent.Line2"+y,_x,b_x);
setProperty("_parent.Line2"+y,_y,b_y);
setProperty("_parent.Line2"+y,_xscale,e_x-b_x);
setProperty("_parent.Line2"+y,_yscale,e_y-b_y);
```

//计算所复制的线的位置

```
f_x=e_x-((b_x-e_x)*be_percentage);
f_y=e_y-((b_y-e_y)*be_percentage);
```

第3帧：

```
b_x=e_x;
b_y=e_y;
c_x=f_x;
c_y=f_y;
```

//设置鼠标跟随效果

```
a_x=_parent._xmouse;
a_y=_parent._ymouse;
if(x>=100){
x=1;
}else{
x=x+1;
}
if(y>=1050){
y=1000;
}else{
y=y+1;
}
```

//播放第2帧，重复复制过程

```
gotoAndPlay(2);
```

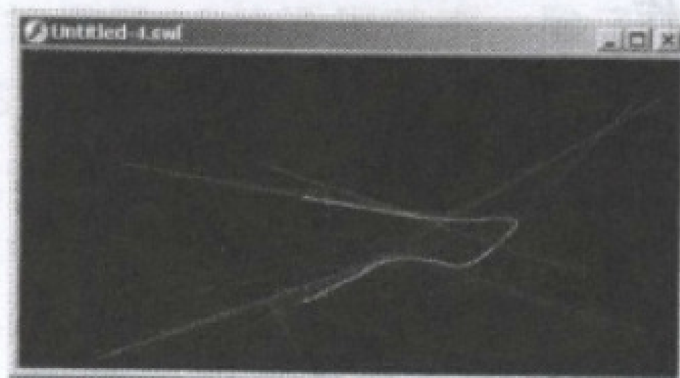


图11

Action符号完成后首先将它拖到主场景中，接着把Line1和Line2也一并放到主场景中，将Line1的Color属性设置为Alpha 10%，并分别设置Line1和Line2的Instance Name为Line1、Line2。然后进行Flash动画测试，可以看到如图11、图12所示的画线效果，绿色的线（Line2）随着鼠标的移动而不停移动，不断产生灰色半透明的线（Line1）紧紧跟随着，然后慢慢融合，非常有意境。大家可适当修改Action中第1帧的参数来获得更富有想象力的效果。

小技巧：

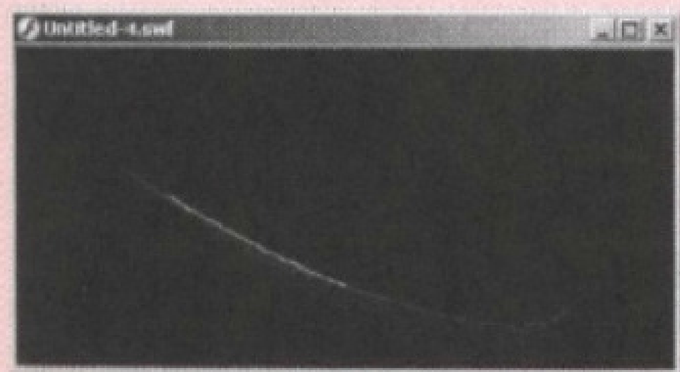
在这个Loading中，我们用到的Display Font，就是看起来很纤细很清晰的05系列字体，这种字体应用在Flash中是有技巧的，否则它就不会有清晰的效果。使用时要满足以下几点：

1.不能使用居中对齐。

2.所处的位置坐标必须是整数，不能出现小数，包含这种字体的Movie Clip坐标也必须是整数。

3.大小必须是8的倍数。

保证了上面3条，就能保证文字漂亮美观。

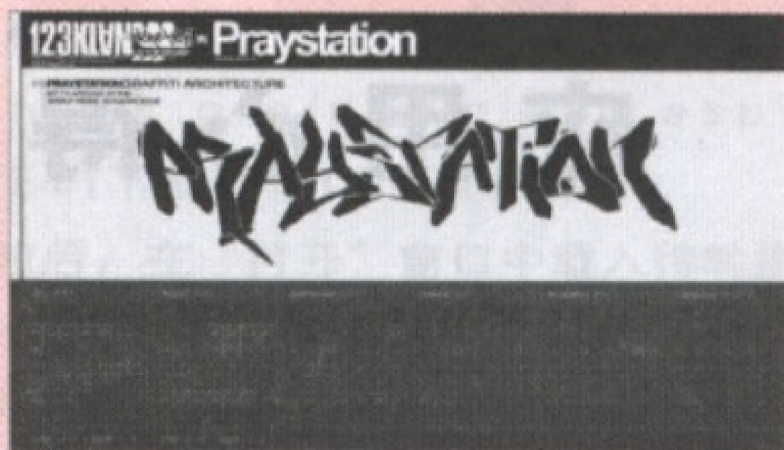

图12

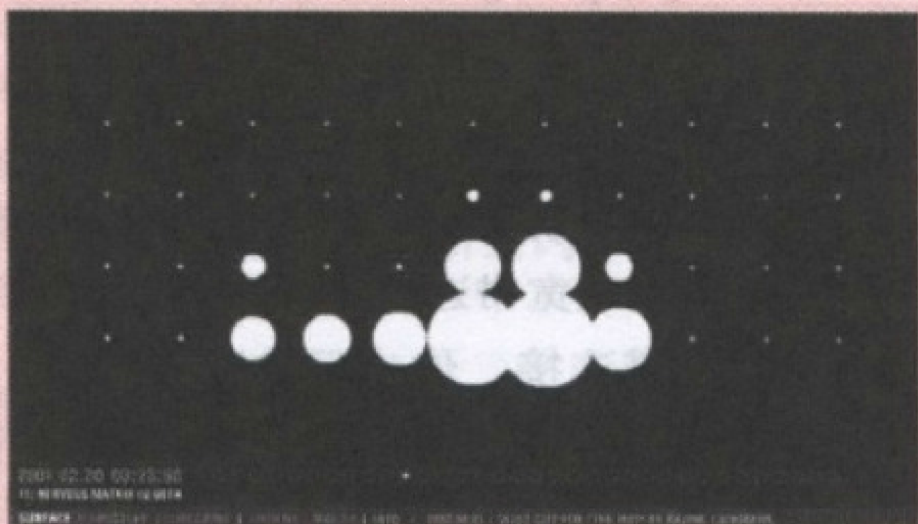
AS博大精深，在这一期中我们只对它的功能进行了比较基础的挖掘，文中的实例制作也仅仅是抛砖引玉，其中一个偏向于AS内置功能的使用，另外两个则偏向于利用AS来创建一些有趣的效果。你尽可将自己的想象力与Flash作品相融合，努力去实现各种奇妙精彩的特效，也许经过一段时期的积累之后，你也可以成为一代“闪客大师”！

经典案例赏析

酷站赏析

1.http://ps2.praystation.com/pound/v4/。著名闪客高手Joshua Davis的一个实验性站点。JD比较擅长于AS编程，他自己所著的Flash to the Core可是一本非常经典的著作，涵盖了他所掌握的技术，要是能得到一本（嘿嘿，流口水）……大家也可以去他的个人网站看看：http://www.joshuadavis.com/。





2.http://surface.yugop.com/。大名鼎鼎的Mono Crafts，当年风靡全世界。如今改版之后似乎作者更加偏向于实验性了，大部分以技术为主，不过效果还是那句话：没得说。

本期推荐的网站

资源类：

1.闪客的天空（http://www.cnflash.net/）：一个非常专业的Flash设计和交流网站，它提供了Flash源码、矢量图库、声效资源等Flash学习素材，还提供了大量异常精彩的Flash作品供你欣赏，是一个Flash学习与娱乐的好去处。

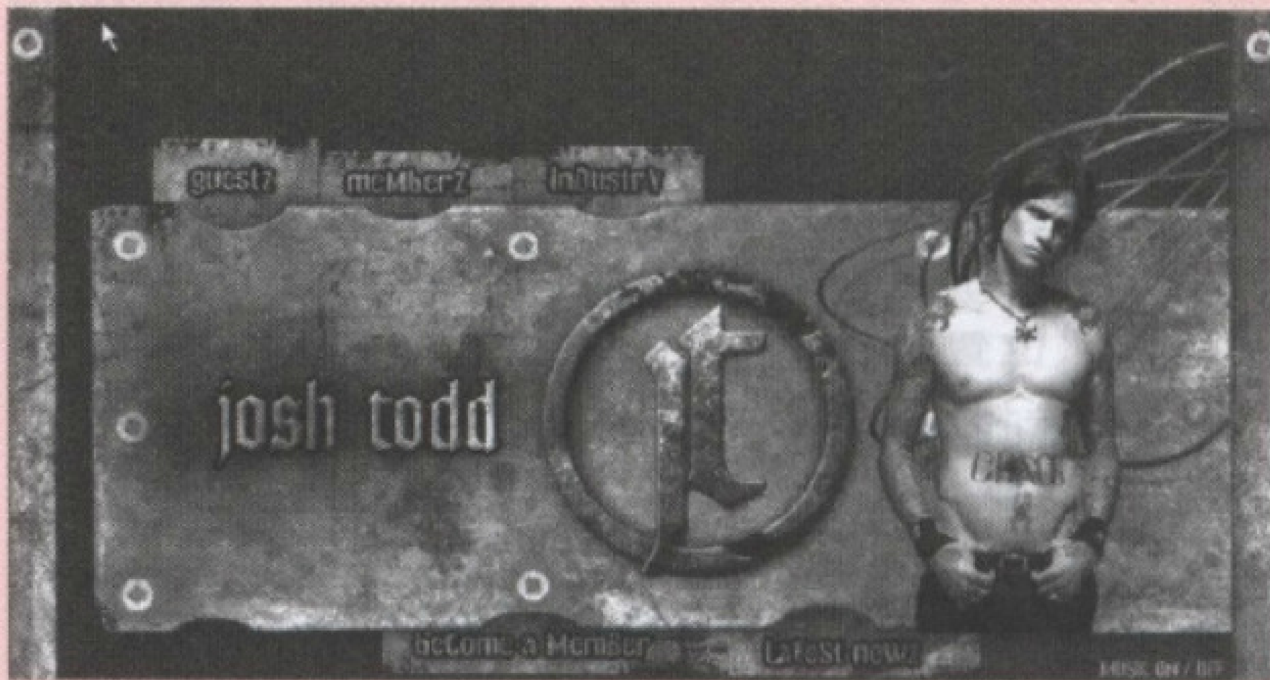
2.闪客俱乐部（http://www.flasherclub.com/index.asp）：闪客俱乐部号称是全国首个闪客文化交流社区，其影响由此可见一斑。社区上高手云集，如果你想大幅提升自己的Flash制作水平，别忘了来此多逛逛，灵感往往是一触即发的。

欣赏类：

1.Josh Todd（http://www.joshtodd.com/）：来自于2ad设计师的杰作！艺术与设计的完美结合，听着来自世界著名劲歌王Joshtodd的尖峰音乐，该站会带你进入一个动感十足的节奏帝国，让你全身热血沸腾！改网站设计得非常有个性，场面火爆，不容错过！

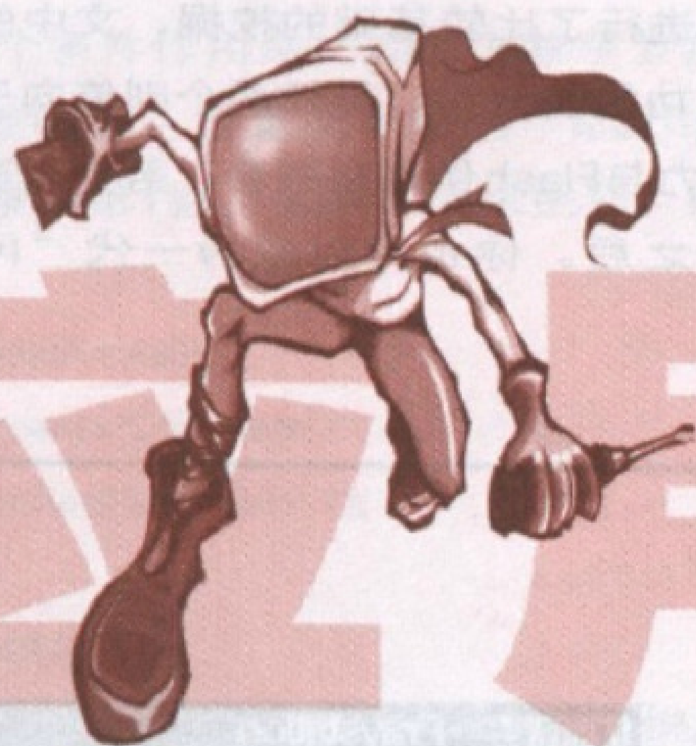
2.Inform8（http://www.inform8.com/）：好的网站是不是名字都很另类呢？看名字是看不出来的，一定要亲自进入网站去感受，上面有很多地方都非常有趣，别忘了多转转哦！

3.Project ActionScript（http://www.fridaydesigns.net/p_a/）：奇妙的创意，源于对Flash AS的精妙运用。



下期预告：下期我们会进入音效处理部分，除此之外，我们还将引入3D元素。震撼的3D效果加上动人的音效，是不是已经迫不及待了？那么大家做好准备，我们半个月之后再会！

插图 宋洋



应用心得

编者按：本期接着上期，说说硬件方面心得文章的写作要求。同软件心得相比，硬件心得在强调“实用性”的同时，更要突出“指导性”。

排除各类硬件故障的文章在硬件心得中占很大的比重，这类文章不能简单地写成“我电脑的XX部件出来XX问题，我怎么弄了一下就好了”这样，因为硬件的故障原因复杂多样、受外界条件影响更多，同样的故障表象可能是由于截然不同的原因造成，这种写法对广大读者的借鉴意义不大，要把自己对硬件故障原因的分析过程详细写出，是怎样逐步排查最后才找到“故障点”的，这样才能举一反三、触类旁通。

硬件在选购方面大有文章可做，不论是对新硬件还是对二手货的选购都大有学问，此类文章切忌说一些“完全正确但毫无用处”的观点或方法，要尽量亮出自己的“绝活儿”，才能给读者真正的帮助。

Windows XP无法建立ADSL拨号连接问题的解决

■安徽 屠志成

在使用Windows XP的过程中，笔者遇到过两种无法建立ADSL拨号连接的情况，经过一番摸索和努力，终于使问题得到解决。现在把过程整理出来，供已经发生或可能发生这类问题的朋友参考。

一、初次建立连接之时

在XP中安装完网卡和ADSL Modem等硬件之后，也许最先想到的就是建立一个ADSL的拨号连接，去体验宽带冲浪的刺激与惊喜。于是就从“网络连接”中开始建立宽带连接（XP内置了宽带拨号程序），可到了图1所示的这一步时，就傻眼了，因为“用要求用户名和密码的宽带连接来连接”这一项为灰色，不可选，连接无法创建。到底哪一步出了问题？

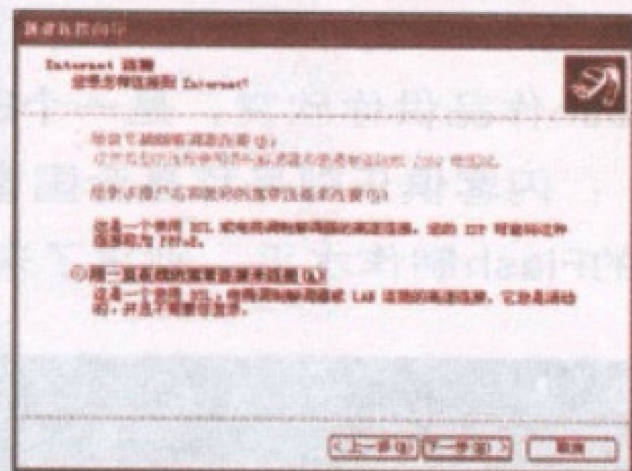


图1

这可不是XP的问题，一定是在前面有一步走错了。如果以前没有建立拨号连接，那么第一次建立连接时会出现“位置信息”对话框，要求选择或填写国家、区号、拨外线的号码（如图2），不要以为宽带不需要拨区号而跳过了这一步。这样由于缺少位置信息，宽带连接就不能建立。纠正的方法很简单，回头重新建立宽带连接，正确填写区号，拨外线的号码可以空着，这样宽带连接就能顺利地建立了。

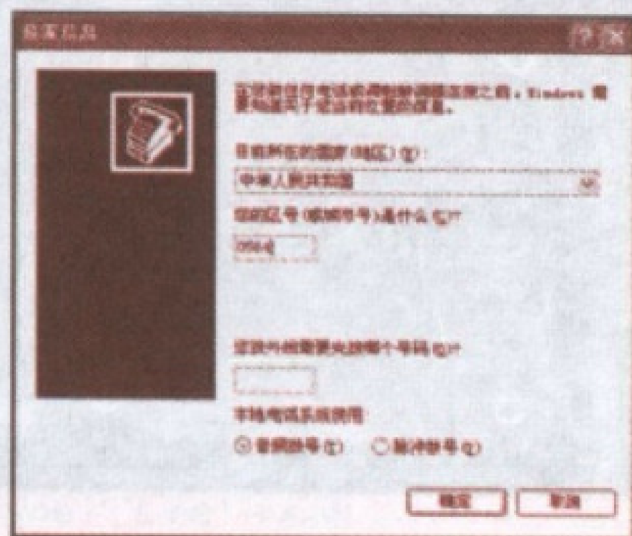


图2

二、修复或还原系统之后

如果你的XP系统出了问题，不管你是使用修复安装还是进行系统还原，之后总会出现这样的问题：1.你要是先前建立过宽带连接，现在这个连接消失了；2.如果没有建立宽带连接，你也无法建立它了。不管你是重建还是新建ADSL连接，都会出现和第一项中相同的问题，而这个问题又不能以上面的方式解决，因为它不会出现“位置信息”的提示，这是XP自身的一个Bug。怎么办？

解铃还需系铃人，微软在Windows更新网站已经提供了相应的补丁（名为“Q329441：关键更新程序”，如图3）。如果你还没有出现这样的问题，最好未雨绸缪，在出现问题之前先去把它下载，更新你的系统。如果这个问题已经出现，由于这时你无法上网，那只有用别人的机器下载，然后拷到你的机器上安装。

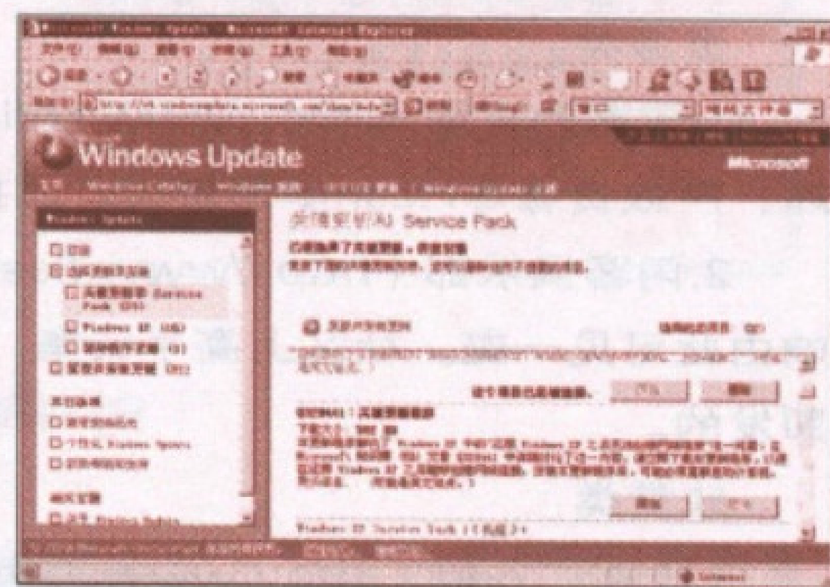


图3

单独下载的方法是：从“Windows Update”页面选择“Windows Update目录”，然后在右边的窗口中选择“查找 Microsoft Windows操作系统的更新”，在后面的两个页面中依次选择“Windows XP RTM”、“重要更新”，就可以找到这个补丁了。补丁大小为500k左右，一张软盘就可以带走。这个补丁是在XP的SP1之后发布的，通过安装SP1也解决不了无法建立拨号连接的问题，就算是安装了SP1的机器仍然会出现这个问题。所以你必须在出现问题之前或之后单独安装该补丁。

注：以上两种情况在使用调制解调器的系统中同样会出现，解决的方法也相同。

我遇上的两个闪存问题

■河北 吴泽平

一、内存上的小问题也会影响闪存的安装

因为闪存价格降低，笔者也买了个64MB闪存。结果在商家那里试得很好，一拿回家却用不了。出现的现象是安装闪存的驱动程序时，一添加“USB Mas Storage Device”就会蓝屏，插上闪存再装驱动也一样。笔者当时用的是Windows 98系统。

笔者认为可能是老版的Windows 98对USB支持不好，于是重装了Win98 SE。顺利安装完后插上闪存又出现了老问题。笔者开始怀疑硬件是否出了毛病，于是打开机箱逐个排查，发现机器上的内存非常可疑。笔者电脑中有两条32MB内存，仔细观察，其中的一条外观有些破旧，上面还有划痕。虽然笔者已在CMOS设置中选择了对错误报警，但开机检查时并没报警，所以就沿用至今。于是不管三七二十一先拔掉这条内存，没想到竟顺利装上了闪存的驱动程序。再试试从“我的电脑”中打开/关闭闪存也都没问题。重新插上那条有划痕的内存，故障再次出现。看来确实是原来的内存问题影响了新买闪存的安装。

二、闪存为什么会“丢失”？

前段时间，笔者把这个64MB闪存借给朋友用。他在我和他的电脑间拔拔插插，当他还回来的时候，笔者发现在系统中找不到闪存特有的盘符了，但系统却提示已找到新硬件并已正确安装上了驱动程序（Windows XP可免驱动）。同时，闪存上的指示灯也保持缓慢的闪亮状态，无论在Windows XP还是在Windows 98下都如此。在Windows XP闪存属性上的“卷”标签项内选“导入”，“磁盘分区形式”则显示“未初始化”，其“容量”只有56MB。

朋友用的系统是Windows XP，因为他认为闪存能支持热插拔，所以每次用完后都直接拔下闪存。笔者估计是他那种不正确的操作搞“丢”了闪存。

在Windows 98下，笔者用鼠标右键点“我的电脑”，选“属性”，进入“设备管理器”，在“磁盘驱动器”下可以看到比原来多了个“Netac OnlyDisk”设备，这应该是笔者的USB闪盘了。双击进入后，在它的属性窗口中看到有4个选项：“可删除”、“断开”、“同步数据传输”与“Int 13单元”，“可删除”选项前系统默认为空。笔者在“可删除”选项前打钩选确定，重启后故障解决，可移动闪盘的盘符也出来了，格式化后就可继续使用。笔者回到Windows XP下检查闪存属性里的“卷”标签项上的“导入”，“磁盘分区形式”是“主启动记录（MBR）”，容量为“63MB”，“丢失”的闪存又给找回来了。

虽然闪存一般都支持热插拔，但在使用中也应遵守操作规则，特别是在用完后拔下闪存时，一定要用“安全删除硬件”的方法来拔下它。

歌词与MP3合二为一

■福建 兵蜂

MP3是一种音频压缩格式，如今硬盘越来越大，存储MP3的空间也越来越多。对应的MP3播放器也多如牛毛，如经典的Winamp；也有很多把MP3转换为EXE格式的软件，它们只是给MP3加上一个精简的播放器外壳。笔者今天介绍的EXEmp3也是如此，不过它还有一个非常诱人的功能——加入歌词显示。

下面说说制作过程，首先要安装上EXEmp3，可到http://www.hanzify.org/download.asp?SOFT_ID=6796&SITE=1下载最新1.4汉化版本。

单击“浏览”按钮后，在“打开”窗口中载入待转换的MP3；如果剪贴板中有歌词信息（文本格式），就可在“歌词”窗口中粘贴，当然还可以输入其他要添加的信息。如果手头上没有歌词，可利用软件提供的歌词搜索引擎（即点击“查找歌词”按钮，如图1）。另外要注意，软件默认输出目录是C盘根目录，可单击“选项”按钮进行更改。

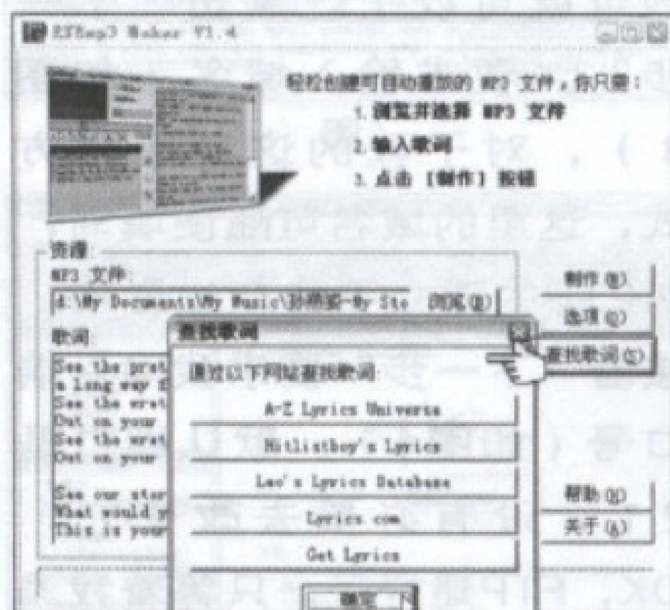
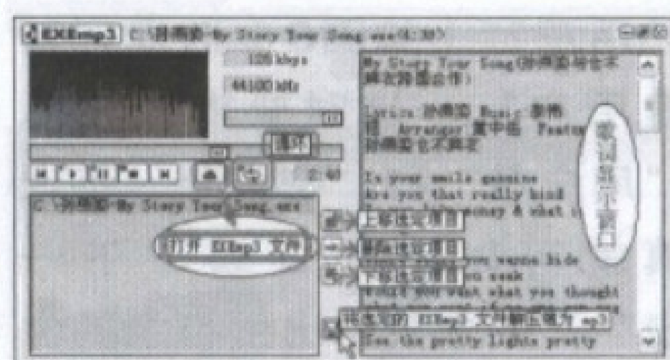


图1

运行转换后的EXE文件，可以看到左边窗口就是一个简化的MP3播放器，右边就是刚刚添加的歌词（如图2）。不过这个简单的播放器也有一些技巧哦。


图2

1.播放器有一个迷你窗口，点击标题栏右边中间按钮即可进行切换；

2.默认状态下播放器未启用循环播放功能，点击工具栏最后一个按钮激活它。

3.此播放器还可以添加其他通过EXEmp3转换的MP3执行文件，这样方便MP3的播放。方法是点击工具栏的“打开EXEmp3文件”按钮。另外点击最底端的按钮则可还原MP3文件。

4.Winamp支持EXEmp3转换后的执行文件，只不过用Winamp播放就显示不了歌词（鱼和熊掌不可兼得）。

OK，软件的功能就是如此，笔者还有一个好消息告诉读者：用EXEmp3转换后的EXE文件，其大小仅仅比原文件大0.05MB而已（如图3），这点空间对于你的海量硬盘真是不值一提。

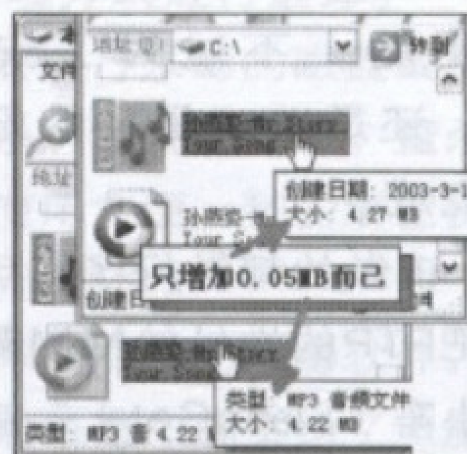


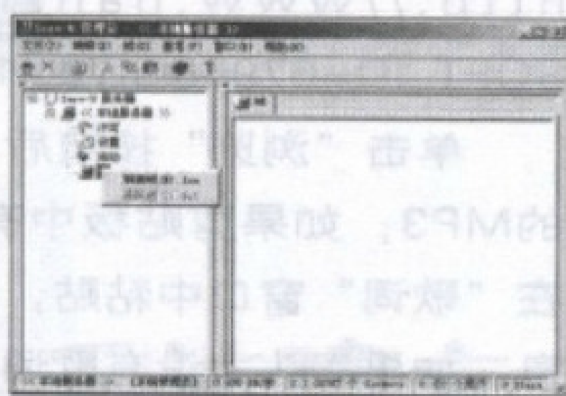
图3

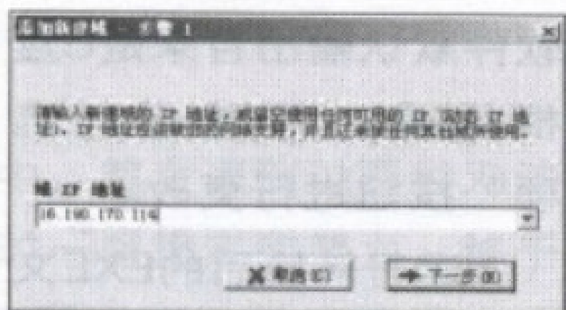
我和MM之间的"亲情FTP"

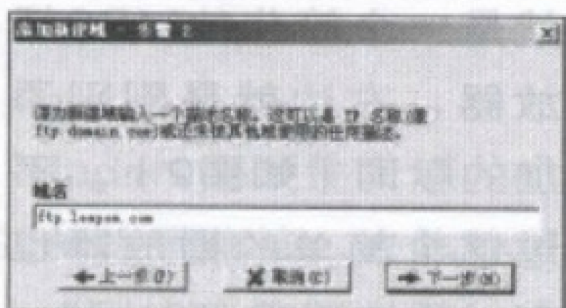
■安徽 李一鹏

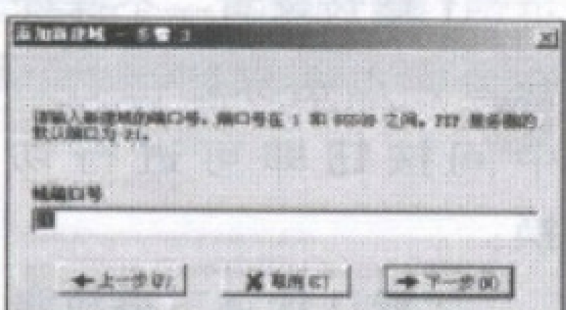
某天正和身处异地的MM聊得开心，话说到前几天我看的某部电影，不说不要紧，一说可坏了，MM哭天喊地的要看。没办法只好给她传过去。不过MM是个电脑白痴，跟她说什么P2P软件，简直是对牛弹琴，用QQ传吧，它又暂时不支持断点续传，几百兆的文件啊，万一途中谁死机掉线了，我不是白忙活了。情急之下突然想到，干嘛不在我和MM之间建立一个专属我们的"亲情FTP"呢？

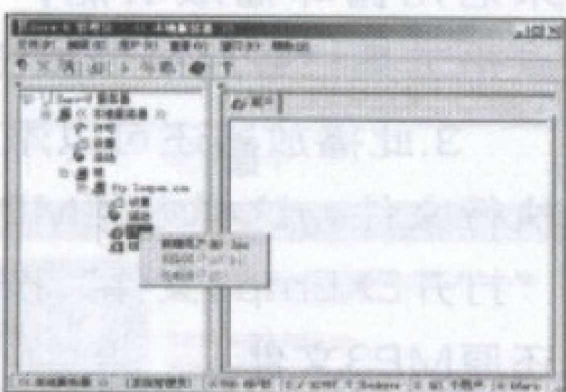
说干就干。首先打开Serv-U，我使用的是4.1汉化版。选择"新建域"（如图1），这时出现要求输入"域IP地址"的对话框（如图2），在里面填上我当前的IP地址就可以了。点击"下一步"，要求输入域名（如图3），对于我的这种使用方式，这里的域名可随便填写，对FTP的建立不会产生影响。接着"下一步"要求我输入端口号（如图4），默认端口是21，没有必要去改变它，OK，FTP建好了，只等着我添加用户和文件了。右键单击"用户"（如图5）选择"新建用户"，这时要求我输入"用户名"和"密码"，随便填就可以了，继续"下一步"，要求我给出主目录的位置（如图6）。也就是说，想传给别人的东东在哪个文件夹里，就把这个主目录定在哪儿。当然建立专门的文件夹会更方便些。点击右边的浏览图标，选择合适的文件夹并"确定"。之后询问我是否锁定主目录，虽然MM不会来乱翻我的电脑，不过为了安全起见，还是选"是"的好，点击完成。

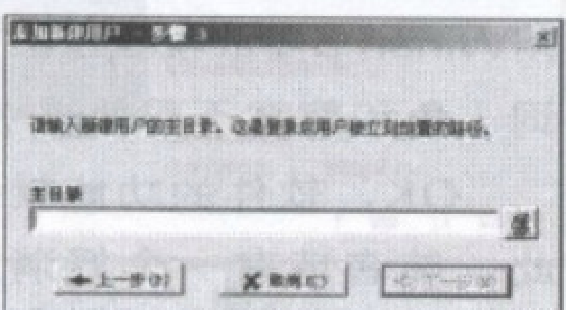

图1


图2


图3


图4


图5


图6

该做的都做好了，现在只要把FTP的地址给MM复制进"小车（FlashGet）"或"蚂蚁"中，我和MM之间的"亲情FTP"专线就开通了。其实这个地址很简单，也就是——ftp://用户名:密码@IP地址/文件名。文件名一定要是全名，可别忘了后缀名哦！这满是"下一步"的过程是不是很简单很快速呢？不过强大的Serv-U的功能可不止这么简单。如果你只是像我一样着急给对方传个大文件的话，不妨试试这种简单快速的用法。

让你的窗口炫起来

■福建 木雨轩♂冰风

我们知道，在Windows中可设置窗口最大化、最小化和还原时有动画效果，但这个动画效果只是简单的矩形效果，用久了难免感觉单调。不过现在好了，有了ZoomOpen这款专门定制窗口效果的软件就不同了。

ZoomOpen是一款绿色软件，支持Win9X/Me/NT/2000/XP，目前版本是2.2，它也有了汉化版本，大小仅70kB，下载地址为http://download.online.sh.cn/show.php?soft_id=12864。下载得到的是RAR格式压缩文件，解压到相关目录后点击"ZoomOpen.exe"运行，这时在系统托盘就多了一个"Z"图标，右键单击后选择"选项"，弹出"ZoomOpen设置"对话框（如图1）。在"打开缩放功能"的下拉框中有矩形、旋转、沙尘、爆炸、圆形/椭圆和角共6种变化效果。选择一种效果后，你还可设置变化的线条宽度、拖拽缩放等参数。设置好后点击"确定"或"应用"，你会发现这些变化效果不但应用于窗口的打开、关闭、还原，而且连输入法的切换、系统提示信息都会以变化效果弹出，相当好玩。

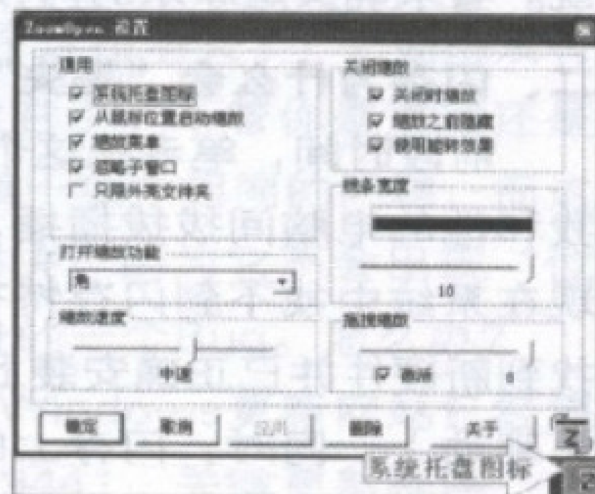


图1

一句话技巧

智能ABC输入法可以用如下方法自定义新词：用鼠标右键点击状态条，在菜单中选"定义新词…"，在弹出窗口里分别输入欲定义的新词和代码，然后点击"添加"，即可在"浏览新词"窗口中看到刚刚自己定义的新词和代码。不过在输入自定义新词时，要在代码前加上"u"才可以。（河南 许可）

在使用智能ABC输入法时，有时由于出现各种错误而显示不出输入条，有时在某网络游戏中也无法显示输入条，这种情况会给输入带来很大麻烦，比如说"务"字，根本记不清它是第几屏的第几个字，这时可以输入"fuwu]"，这时显示的就是"服务"的"务"字，要输入"服"字就是"fuwu["，其它的字都可以用这种方法输入。（北京 凌威）

启动故障咋解决

■北京 achair

我用的这台电脑是几年前的老机器了，装的是Win98 SE和Win2000双操作系统，分别装在C和D两个分区。近日突然出现一个怪问题，在选择Win98启动之后，系统死机。此时硬盘灯长亮，有时死在Win98启动画面，有时是在DOS提示符下，但可进入保护模式，也可从Win2000下正常启动。用磁盘扫描程序修复C盘（Win98所在分区），发现错误并修复成功；再启动Win98，一切正常。让我捉摸不透的是，我的机器一直好好地放在那，没有经过运输、拆装，也没有非法关机，还杀过病毒……难道是我的硬盘快不行了？我不敢再往下想了。

第2天晚上，我在Win2000下正要开始播放光盘的RM电影，结果刚一读光盘，就莫名其妙地死机了。开始以为光盘质量不好，重新启动了一下。在Win2000启动过程中出现了磁盘修复程序，要扫描D盘（Win2000所在分区），万万没有想到的是在这个地方也死机了。过了一会，还出现了Win2000难得的蓝屏，这可把我吓住了，我的D盘除了系统之外还有我几年来收集的程序啊！我想重启Win98，从Win98下修复D盘（FAT32分区），谁知老毛病又犯了，Win98也启动不了了……这也难不倒我，我用光盘启动来修复。谁知光盘启动居然不能正常引导，报的错误是："XXX不能写，I/O错误"。起初我以为可能是光盘质量不好造成的，便换了一张光盘引导，结果出现了同样的问题。我似有所悟，排除了光盘质量损坏和硬盘损坏的原因，把问题的源头直接指向了我的硬件系统上。于是拆开机器，把CPU、内存、硬盘、光驱都拆了。结果发现，一条128MB内存有些松动。于是我将这条内存换到第2个内存插槽上，装上机器，一路顺畅，好了。

其后分析病因：我经常做一些软硬件测试的工作，需要插拔内存，再加上我用的是涡轮风扇和立式机箱。风扇转动产生共振较严重，时间一长，造成内存松动。再加上老化造成的内存插槽接口松弛，与内存条接触不紧固，在修复磁盘过程中发生了写操作错误，导致了硬盘分区损坏。

正常Win98启动后，我把所有分区均扫描修复了一遍，结果我的D盘，6GB的东西竟变成了6GB的CHK001、CHK002、CHK003……碎片文件。这次遭遇中我的损失不可估量，对我的打击很大。

希望大家记着我的教训，特别是那些还在使用老机器的朋友。硬件出的小小问题同样可以造成巨大损失，有时间的话检修一下你的机器，以免造成不必要的后果。同时，在拿不准问题出在什么地方时，不要贸然使用把握性不大的修复方式，否则可能造成简单问题复杂化甚至"坏上加坏"。最后要说的是大家要经常备份重要的数据，有备无患嘛。

体验3721免费在线杀毒

■安徽 居志成

现在网上免费的东西越来越少，而3721中文网站在给个人用户提供免费网上资源搜索功能的同时，还提供了免费的"3721上网助手"（http://assistant.3721.com/），并且不断推出新的版本。现在它已经升级到了4.0版，改进和新增了一系列的功能。最让人眼热的当数由韩国安博士公司提供的免费"在线杀毒"功能，让我们来共同体验一下吧。

从IE的工具栏上启动"上网助手"的主页面（如图1），在页面右下角的"最新功能列表"中单击"在线杀毒"就可以进入"在线杀毒"页面（如图2），再单击"MyV3"图标，就可以启动杀毒程序。如果你是第一次进入，它会自动下载并安装必要的文件，这时会弹出"安全设置警告"框。选择"是"进行安装，它又会提示当前设置引擎不是最新版本，需要升级。选择"升级"，很快升级文件就会自动下载并安装完成，杀毒界面终于出现（如图3）。主界面和常见的杀毒软件界面非常相似，不存在上手难的问题，现在可以使用杀毒功能了。

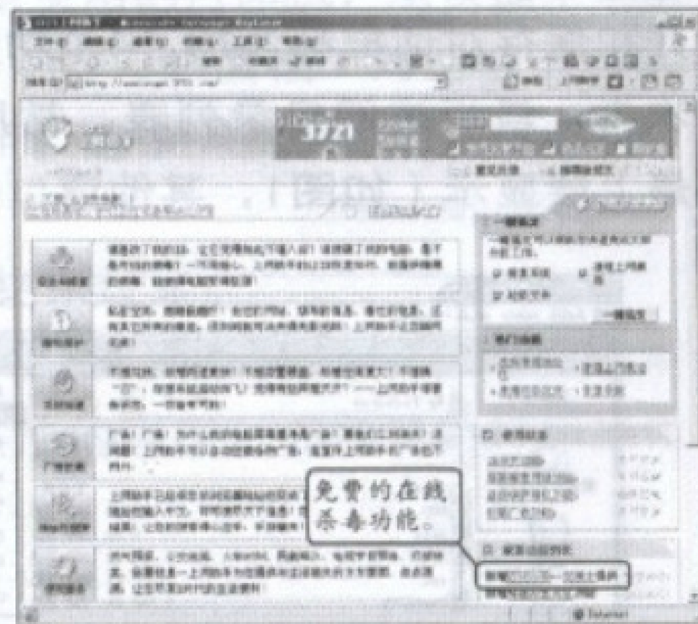


图1

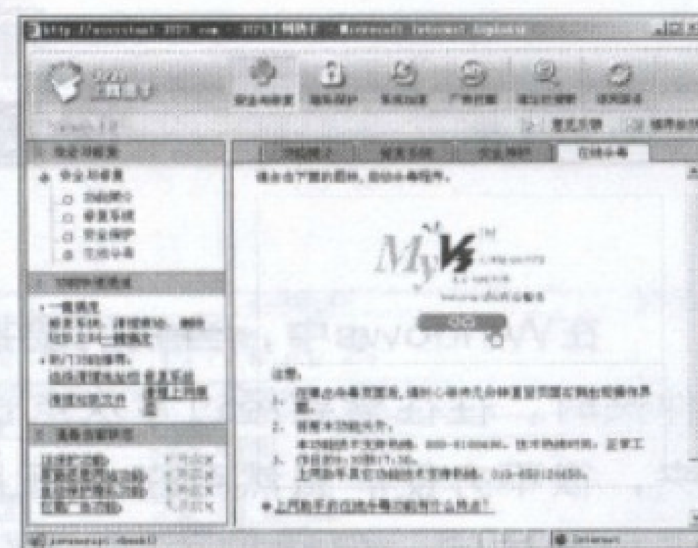

图2



图3

为了更好地使用MyV3的在线杀毒功能，我们可以对它进行一些简单的设置。选中"参数设置"，界面上就会出现"文件类型"和"治疗设置"选项，在这里我们可以对要检查的文件类型和染毒文件的处理方式进行选择。

设置完成后，通过列表选中要进行杀毒的磁盘或文件夹，然后单击"开始检查"，查杀病毒就开始了。查杀进度显示在一个简洁的对话框里，使用方便，和安装在机器中的杀毒软件没什么区别，速度也很快。

其实一般的电脑都会装有这样或那样的杀毒软件，但这个免费的、上网就能用的"在线杀毒"确实给了电脑使用者别样的选择，在紧急情况下也可应急使用。3721还提供了其他的辅助功能，大大方便了使用者，这一点确实值得称赞。

文件夹快速指定——Direct Folders

■福建 木雨轩♀冰风

我们经常要在打开和保存文件对话框中指定路径，需要一层层地找到文件所在目录，非常麻烦，而我们经常要用的目录并不多，如果用Direct Folder添加到常用目录列表中，就能大大方便选择此操作。

Direct Folder是一款30天试用的共享软件，你可到http://www.skycn.com/soft/455.html下载最新版本。安装并运行后，可看到在Windows资源管理器以及文件打开和保存对话框都添加了4个功能按钮，从左至右功能依次为：最近访问目录列表、常用目录列表、缩小窗口、最上层显示（如图1，其他窗口的标题栏也会添加后面两个按钮）。软件核心功能是第2个按钮，通过它可以打开常用的目录列表。不过我们还需事先手动添加常用目录：先在资源管理器打开待添加的文件夹，单击常用目录列表按钮，选择“Add XXX”（其中XXX为当前文件夹名称）命令即可。另外，常用目录列表其实还可以设置成多级菜单式的结构，单击按钮里的“Add new submenu”可在列表中添加一个菜单。只可惜未注册版只能创建3个项目，不过笔者在测试时，只能添加2个菜单项目。

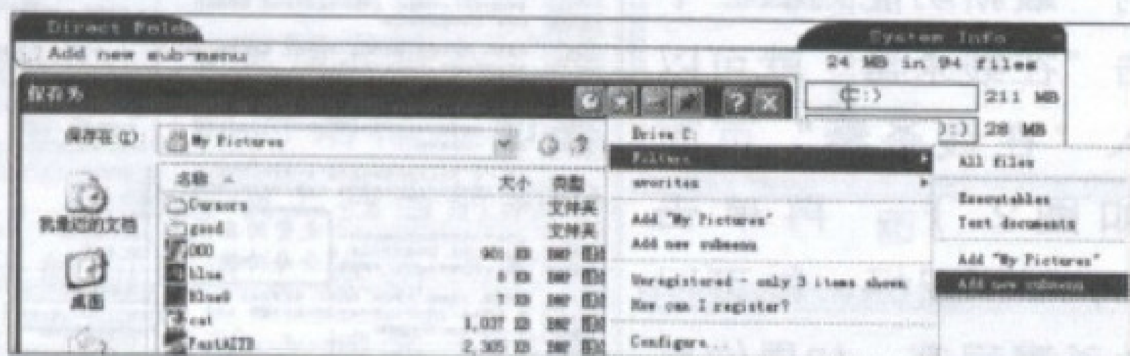


图1

在图中选择“Configure”菜单，还可在弹出的“Direct Folders Configuration”设置窗口中调整常用文件夹菜单、是否显示系统信息面板（即图中保存窗口外框的“Direct Folder”面板，右侧还显示了各分区空间使用情况，点击对应分区可快速切换到此分区）及透明度等选项。

使用之后感觉：Direct Folders使我们可以快速打开常用目录、最近打开目录，让用户选择文件更加快捷。

快速打开常用文件夹——Access Folders

■福建 陈洪强

在Windows中，当我们要打开一些经常使用到的文件夹时，往往需要经过多次点击鼠标才能到达目标文件夹，很不方便。虽然可在桌面上创建文件夹的快捷方式来加速访问，但快捷方式一多整个桌面就显得杂乱无章，而且桌面有时也会被其它窗口所覆盖。现在，可使用Access Folders（下载地址为http://www.shelltoys.com/afsetup.exe）来帮助我们快速打开经常使用的文件夹。通过它，可把要经常访问的一些文件夹添加到文件夹访问列表中，以后只要单击系统栏或“打开/保存”对话框中的相应按钮，就可快速打开常用的文件夹。

在软件安装并启动后，我们可在系统栏上看到它的图标，同时软件会出现一个使用提示的小窗口。在使用Access Folders来快速打开常用文件夹前，需把一些经常使用的文件夹添加到软件的文件夹访问列表中。其方法有两种：一种方法是直接在常用文件夹上单击鼠标右键并从弹出的菜单中选择“Add to Access Folders”命令，另一方法是右键单击系统栏上的Access Folders图标并选择“Add Fold”命令来添加常用文件夹。

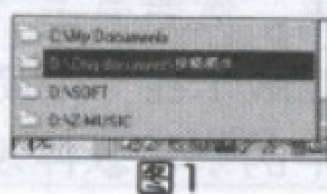


图1

在把常用文件夹添加到文件夹访问列表中之后，如需访问它们，只要单击系统栏上的Access Folders图标，并从弹出的菜单中选择相应的文件夹即可，如图1。另外，在“打开/保存”对话框中也可右键单击对话框中的“？”按钮来弹出文件夹访问列表并快速切换到指定的文件夹中，如图2。

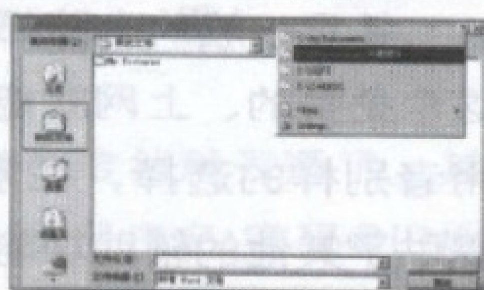


图2

右键单击系统栏上的Access Folders图标并从弹出的菜单中选择“Settings”命令可进入程序的选项设置窗口。在设置窗口的Settings标签页内我们可以添加、删除文件夹以及编辑、调整文件夹的属性及其位置等，如图3。在General标签页内常用的选项有：

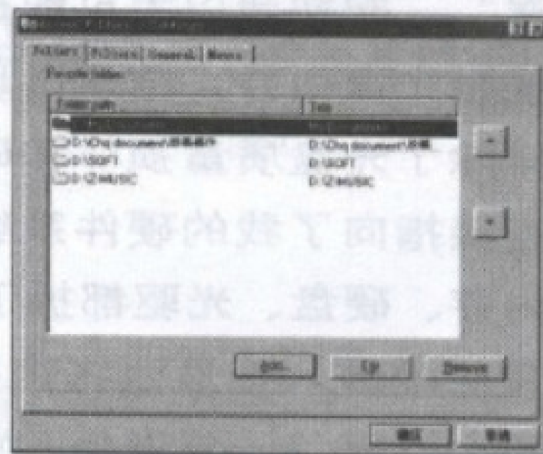


图3

General Settings-Automatically load this program at system startup选项，确定是否让程序随Windows自启动。

General Settings-Show icon on the system tray选项，确定是否在系统栏上显示程序图标。

General Settings-Open folder in "explore" mode from the system tray menu选项，确定是否使用“资源管理器”模式来打开文件夹。

General Settings-Show welcome screen on startup选项，确定是否在启动程序时显示欢迎窗口。

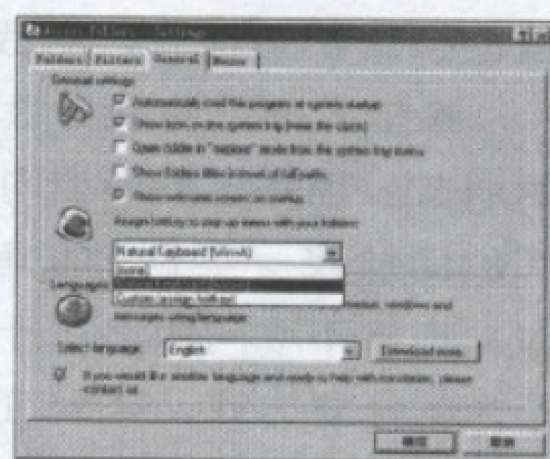


图4

在Assign hotkey to pop up menu with your folders（如图4）处我们可设置、调用文件夹访问列表的快捷键。

走向前台，提高打印速度

■湖南 周进

在使用电脑的过程中，打印文档是一项最常使用的操作。在打印操作中还有许多的经验技巧，如果能灵活掌握运用的话，就可使打印工作变得更加方便轻松。

在系统默认打印设置中，当用户执行打印操作时，系统是通过"后台打印"方式来完成打印指令的。即计算机在打印文档之前，先要将文档转换成后台打印文件存放在硬盘中，然后再将后台打印文件发送到打印设备进行打印。采用"后台打印"方式时，计算机不仅要花费时间进行后台打印文件转换、存储工作，而且由于在打印的同时系统还在执行其他的应用程序，需要占用许多系统资源，因此对打印速度有很大影响。

如果你想获得更快的打印速度，可以尝试将"后台打印"功能取消，直接将文档发送给打印设备打印而不再进行后台文档的转化，让计算机全力投入打印工作，从而加快打印速度。

以Windows XP为例，取消"后台打印"方式的方法是：

1.在"控制面板"窗口中双击"打印机和传真"图标，打开"打印机和传真"窗口；

2.用鼠标右键单击你所使用的打印机，从快捷菜单中选择"属性"命令，打开"打印机属性"对话框；

3.单击"高级"标签卡，选中"直接打印到打印机"单选框；

4.单击"确定"按钮结束设置。

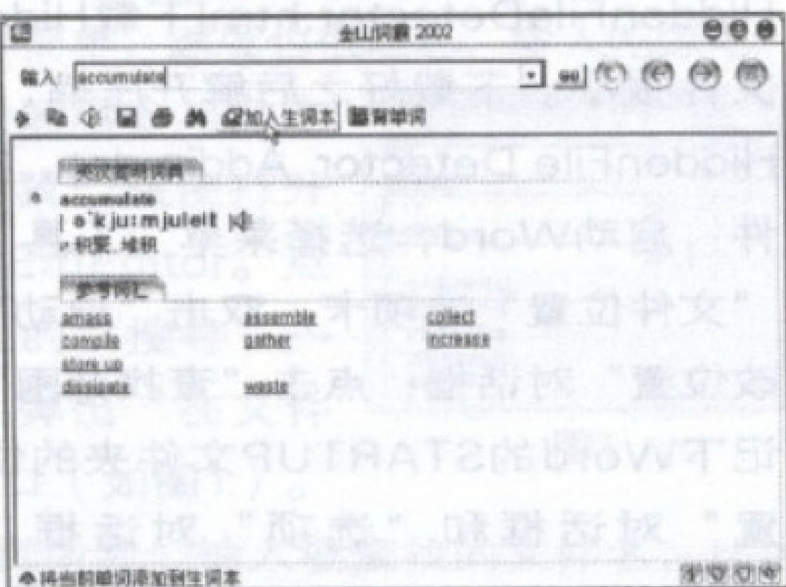
注意：当用户关闭"后台打印"后，在打印文档期间，用户不能同时执行其他的程序，必须等待打印操作结束后才行。

妙用《金山词霸》动手搭建词库

■上海 蒋坤

大学以后再也没人帮我默写单词了，学英语不默写单词，人生不完整呀。

偶尔尝试了一下《金山词霸》，发现"生词本"很好用，能以卡式显示单词，还具有自测验功能。打开《金山词霸》主界面（如图1），输一个单词，按一下"添加到生词本"即可。生词本有导入导出功能，请仔细观察（如图2），发现文档开始有两行字符串："KWordListTitle:生词本、KWordListIndex:ABCDEFGHILMOPQRSTUVW"，前一个是名称，用处嘛，后面再说，后一个则是字符索引。有了这两个关键字，就把单词往里面输吧，每个单词输入后，回车一下，即每个单词占用一行。然后导入吧，每个词都有详细的注释（如图3），看完了，还可测验（如图4），真是太棒了。


图1

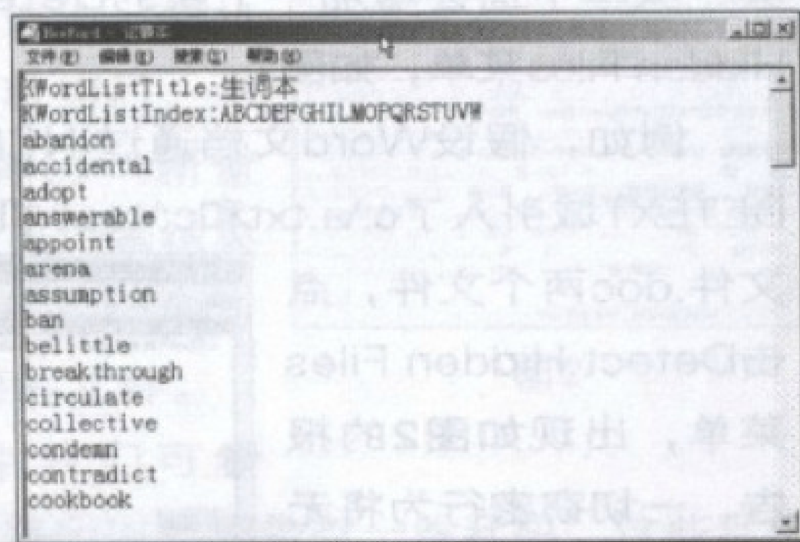
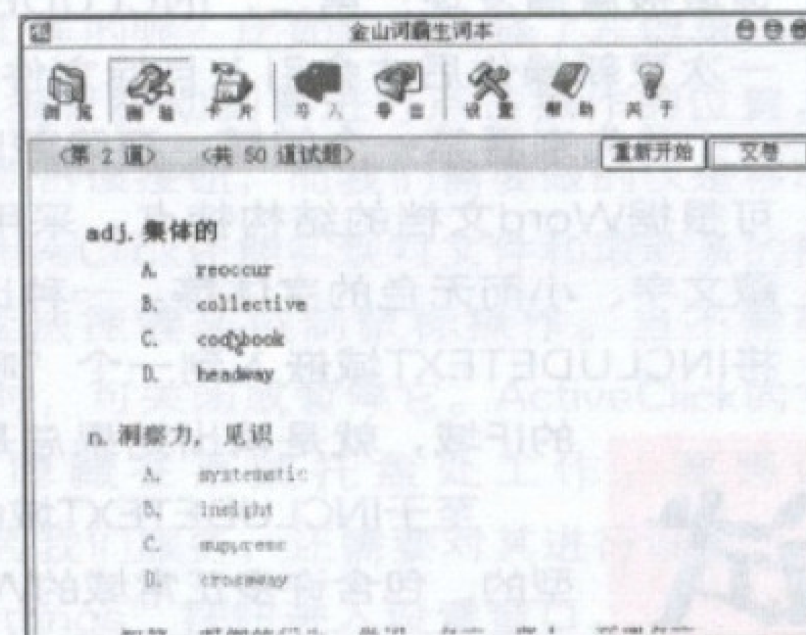
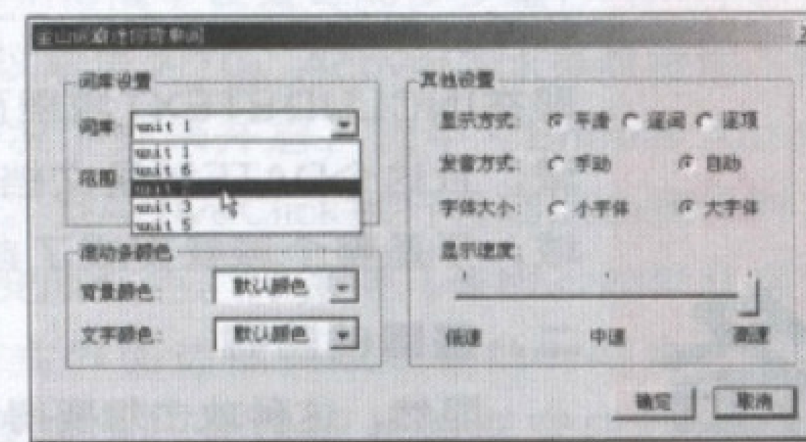

KWordListTitle:生词本
KWordListIndex:ABCDEFGHILMOPQRSTUVW
abandon
accidental
adopt
answerable
appoint
arena
assumption
ban
belittle
breakthrough
circulate
collective
condemn
contradict
cookbook

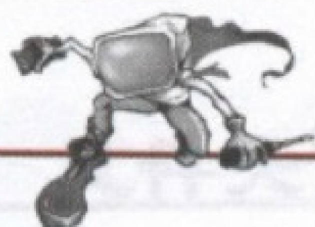
图2


图3


图4

一不做，二不休，怎么也得让"迷你背单词"派上用场，找啊找，在Xdict文件夹下找到WordList文件夹，里面的"WordList_4、WordList_6、WordList_FYB…"就是迷你背单词的字库。二话不说把自己课本里的单词打进自己的文档，再放入这个文件夹看看，然后打开迷你背单词的配置看看（如图5）看着英语，听"老师"领读吧。


图5



让表格跟随标题一起移动

■北京 大李

在使用WPS Office 2002进行文字处理时，有时往往会附加一个表格，可是当文章版面变动后，表格的位置也改变了。怎样可以让表格跟随在表格标题之后呢？下面我们一起来试着让表格"听话"，不乱跑！

计算机系学生成绩表

学号	姓名	[illegible]	VC++	VB	VJ++	VFP	总分

图1

第一步，将表格调整到合适的位置后，将光标定位在表头最后一个文字后；

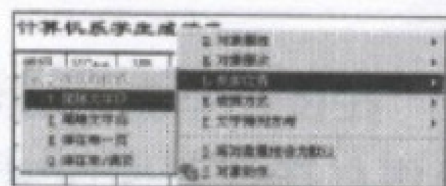
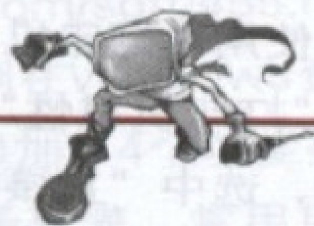


图2

第二步，选定表格右键单击菜单中的"排版位置"→"尾随文字段"。这样，无论我们将表格的标题移动到哪里，表格都会紧紧跟随在它之后。



Word也会做间谍

■浙江 松下客

一、无声的攻击

唐僧是孙悟空的上级。孙悟空给唐僧发了一个Word文档，按照正常的办公流程，唐僧应该在修订、签署文档后把它发回给孙悟空。唐僧先给Word文档杀毒，确认文档安全之后才打开它。但是，当唐僧把已签字的文档发回给孙悟空时，这个Word文档却顺手牵羊，偷走了唐僧电脑上的一份机密文档c:\a.txt。

那么，孙悟空是怎样完成这次窃密的呢？原来，孙悟空在文档中插入了一个INCLUDETEXT域。这个域插入到了文档最后一页的脚注之中，域的完整代码是：{INCLUDETEXT "{IF {DATE} = {DATE} "c:\a.txt" "c:\a.txt" * MERGEFORMAT}" * MERGEFORMAT}。注意：上面这段代码实际上包含了3个域（INCLUDETEXT、IF、DATE），要分别依次采用"插入"→"域"的方法输入，单纯拷贝上面的代码是无法达到目的的。其中INCLUDETEXT域的作用就是把指定的文件嵌入到当前文档，但它不是宏，所以不会引起Word的安全警告。

用INCLUDETEXT域实施攻击时，有两个关键的问题需要解决：第一，必须隐藏INCLUDETEXT域，避免该域被唐僧发现；第二，INCLUDETEXT域必须在经过一次更新操作后才会引入目标文件。

首先来看第一个问题。要隐藏INCLUDETEXT域，可根据Word文档的结构特点，采用多种办法，例如隐藏文字、小而无色的字体等。一种比较通用的办法是，将INCLUDETEXT域嵌入到一个"哑"的IF域。所谓哑的IF域，就是输出结果总是空字符串的IF域。

至于INCLUDETEXT域的更新问题，对于大型的、包含许多正常域的Word文档，这通常不存在问题，因为收到文档的人一般会更新所有的域。但是，孙悟空采用了一个更好的办法，即在INCLUDETEXT域里面嵌入了一个DATE域，且这个DATE域是文档中的最后一个DATE域，于是整个域就变成了自动更新的域。

二、坚固的防御

显然，这种攻击想要得逞，攻击者必须知道机密文档的确切名称和路径。但是，对于一起工作的同事来说，攻击成功的可能性大大增加。例如，如果某个人没有访问服务器上共享文件的权限，但知道共享目录和文件的位置、名称，他就可以借助这种攻击，利用另一个人的身份获得共享文件。

为了将这种攻击的风险降到最低，一般可以采取的措施有：第一，利用"编辑"→"链接"菜单，看看是否有链接的文件；第二，手工搜索域，分析每个域是否合法。选择菜单"工具"→"选项"，打开"视图"选项卡，选中"显示"部分的"域代码"，"域底纹"一栏选择"始终显示"，这样就把Word文档包含的所有域突出显示，为检查域代码带来了方便。

另外，如果你经常要收到来源不是很可靠的Word文档，而且总是要修订文档之后把文档发回去，手工检查域代码的办法肯定太麻烦。有一个免费工具可以帮助你，它就是Hidden File Detector。从www.wordsite.com/HiddenFileDetector.html下载Hidden File Detector，文件很小。下载好之后解开压缩，得到一个Word插件HiddenFile Detector_Addin.dot。按照如下步骤安装插件：启动Word，选择菜单"工具"→"选项"，打开"文件位置"选项卡；双击"启动"这一项，出现"修改位置"对话框；点击"查找范围"后面的下拉按钮，记下Word的STARTUP文件夹的位置；关闭"修改位置"对话框和"选项"对话框，退出Word；把HiddenFileDetector_Addin.dot复制到Word的STARTUP文件夹。注意：如果你在Windows资源管理器中找不到Word的STARTUP文件夹，可能这个文件夹被隐藏了。重新启动Word，"工具"菜单下面会增加一个新的Detect Hidden Files菜单，如图1。

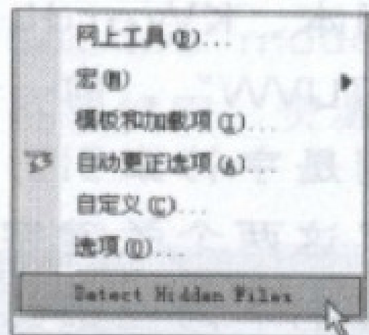


图1

例如，假设Word文档通过INCLUDETEXT域引入了c:\a.txt和c:\test\机密文件.doc两个文件，点击Detect Hidden Files菜单，出现如图2的报告，一切窃密行为将无法遁形！

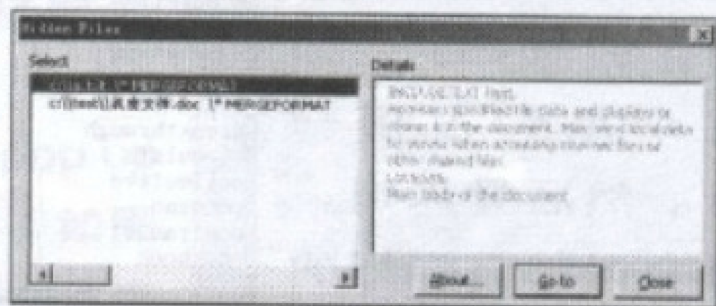


图2

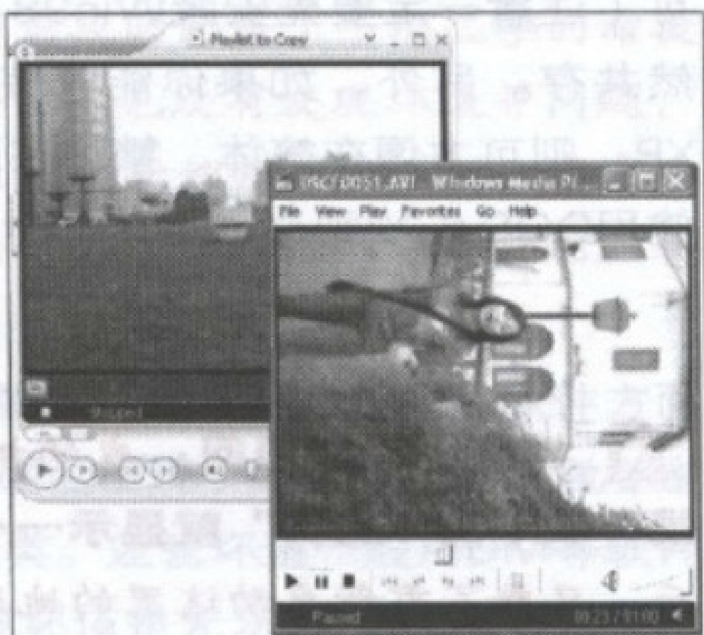
试办公备

奇门遁甲

轻松抓取动态视频截图

■上海 王光临

大家都知道，动态视频的截图不能像抓取桌面截图那样直接按Print Screen键来截取，要抓取视频截图我们必须借助播放软件的支持，或是利用第三方专门的截图软件比如HyperSnap，这样就比较麻烦。如果正巧你手头上没有这些软件该怎么办呢，其实也不用着急，因为有一个简单有效的办法可不需要其它的软件直接按Print Screen来抓视频截图。


图1

比如我们要抓取一个AVI文件的视频截图，那么可先用Media Player打开一个其它的AVI文件，然后再用其它播放软件打开要截图的AVI文件，比如RealOne Player（如果系统没有其它播放软件的话，用Media Player 6.4打开也可以，它隐藏在Program Files目录下的Windows Media Player子目录里）。接着按Print Screen键，然后打开画图工具粘贴一下，看看是不是可看到刚才的视频截图了（如图1），而不再是黑洞洞的播放器窗口。

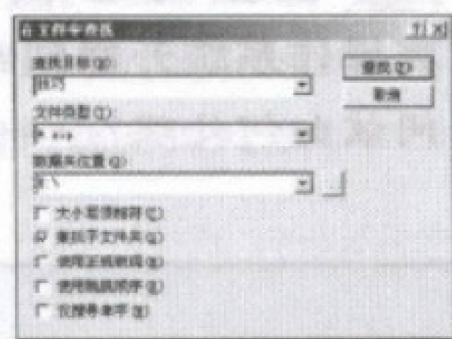
我们无法用一般的方法进行视频截图是因为Windows播放视频文件时会使用DirectDraw功能，而这个方法利用了Windows不能同时打开两个DirectDraw窗口播放的缺点，当我们打开第2个视频文件时它不是采用DirectDraw功能的，所以我们可像截取一般图像那样截图。

EmEditor的另类查找

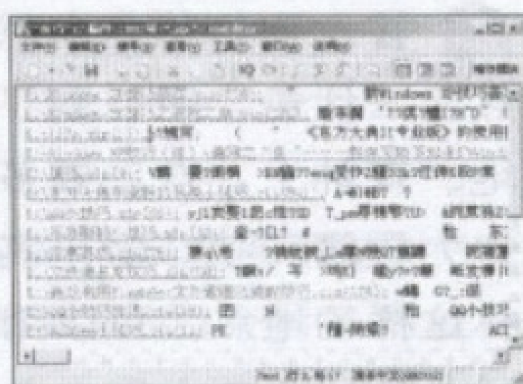
■四川 程亮

EmEditor是款简单好用、功能强大的文本编辑器，成为记事本比较好用的替代者，越来越多的用户使用它。EmEditor有个"在文件中查找"功能，一般情况下，我们都将它用于在多个文件中查找指定的字符串。不过，笔者在使用过程中发现利用该功能可实现在成百上千的ZIP压缩包内查找文件哟，而且操作简单，速度也很理想，令人吃惊吧？

由于EmEditor安装后会与文本文件建立关联，这时我们随便打开一文本文件就能启动EmEditor。点击EmEditor菜单栏上的"搜寻"→"在文件中查找"，弹出"在文件中查找"条件设置窗口（如图1）。


图1

在"查找目标"框中我们输入要查找的文件名，比如"技巧"，在"文件类型"框中选择要在何种扩展名的文件中进行查找，默认的是"*.txt"，我们将其改成"*.zip"，接着点击"数据夹位置"框的按钮，在弹出的窗口中设置查找范围。为了得到更好的搜索结果，切记选中"兼找子文件夹"复选框。就绪后，点击"查找"按钮会弹出一新窗口，以路径形式显示出搜索结果（如图2），我们根据路径便可轻易而举地找到需要的文件。


图2

说明：在图2中我们可看到，搜索结果中除了路径以外还带有一些乱码，这些乱码对我们的操作无实质影响，不必理会。

妙用软件给手腕减负

■四川 程亮

无论玩游戏还是运行软件，我们都离不开鼠标。在长期使用鼠标的过程中，食指和手腕最容易受到伤害。ActiveClick是款极富有创意的小软件（下载地址：http://216.98.144.16/single/aclick2.exe），它将代替我们执行鼠标的点击操作，我们只需要移动鼠标就行了。

ActiveClick能自动代替我们点击按钮。ActiveClick提供了左键单击、左键双击、右键单击、中键单击4个功能（如图1）。



图1

ActiveClick是如何工作的呢？比如我们选择了左键单击功能，然后再将鼠标指针移动到要进行点击操作的位置，ActiveClick会自动点击该按钮，而我们需要做的仅是移动鼠标而已。另外ActiveClick还能实现对文件和滚动条的拖拽，支持设置键盘快捷键来控制鼠标操作。当不需要ActiveClick的服务时，可关闭或暂停它。ActiveClick的主界面很小巧，能隐藏在系统托盘处工作。要想让ActiveClick更好地为我们服务，还需要对其进行设置。点击主界面上的"Settings"按钮进入设置窗口。

在Auto-Click Time框中设置每隔多少毫秒ActiveClick自动点击一次。建议取值为10。ActiveClick虽然提供了拖拽功能，但默认情况下并未开启，选中"Enable Auto-Drag"复选框开启。当ActiveClick执行自动点击操作时，它的主界面边框会变成红色，并保持几毫秒。如果开启了拖拽功能，那么在主界面边框变成红色的时间内，我们可对目标执行拖拽操作。要想延长边框变成红色的时间，可在Auto-Drag Delay框内设置，建议取值为6。

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5



插图 宋洋

读者 6753问： 我在重装Win98后，不知什么地方操作不当，**系统中出现了一个多出的硬盘分区，容量有两兆大，其盘号为RAMDRIVER。请问如何消除？**

答： 这个问题不难解决，你用字处理软件将C盘根目录下的Config.sys文件打开，然后将其中devicehigh=ramdrive.sys/E 2048一行屏蔽或删除，重新启动后，这个“凭空”多出来的“虚拟硬盘”即可消失。“虚拟硬盘”实际上就是用一定的内存区域来模拟一个硬盘分区，由于要占用一定的内存空间，而且上面保存的信息关机后就会消失，一般很少用到。不过“虚拟硬盘”也有一些特殊的作用，比如当笔记本电脑用电池供电时，可将需要编辑的文件放在“虚拟硬盘”上，这样由于减少了对物理硬盘的读写，能在一定程度上节省电能消耗。

四川 龚胜

读者 王衍问： 如何在**一台机器上同时安装简体的Win98及繁体的Win2000/XP？** 另外，如果我还想使用DOS 6.22的话该怎么办？

答： 很简单，硬盘至少分3个分区。然后在不同分区上先安装简体Win98，再安装繁体版本的Win2000/XP即可（注意一定要先安装Win98）。安装完成后三者可自然共存。另外，如果你能安装多国语言版的Windows XP，则可方便在简体、繁体甚至日文中切换。如果还想使用DOS 6.22则必须保留一个小于2G的FAT16分区。

四川 龚胜

读者 张文涛问： 我的机器在每次开机后IE“**常规**”**项下的“主页”就显示一个特定的地址**，把它修改后，只要不重新启动这里的地址就不会变，但下一次开机这里的地址又恢复为那个特定地址。请问这是什么原因？如何处理？

答： 问到这个问题的朋友实在太多，尽管以前已回答过，还是再次谈一下处理方法吧。现在有些网页（尤其是一些黄色网站）包含有恶意的程序或代码，利用系统和浏览器的漏洞，非法修改注册表使得IE的“主页”等被改变。你可使用一些专门的修复软件来修复，也可访问3721网站，使用其提供的在线工具进行修复，效果也很好。要防止此类问题的发生，最重要是要“洁身自好”，不要去访问不良网站；同时最好将IE升级到6.0，安装操作系统最新的补丁及防火墙软件等，并作好安全方面的设定。

四川 龚胜

读者 李志军问： 我最近买了台**二手笔记本电脑，将操作系统升级到Win98后出现无法软关机的问题**，请问该如何处理？

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《罗马执行官》问题集

问： 一个队伍里是否只要有百夫长，就可以使部队战斗能力提升呢？

答： 百夫长可以使在他周围一定范围内的部队能力提升，注意看他的蓝色光圈就知道范围了。医师的道理也基本一样，在医师周围的部队可缓慢恢复生命值，还可使用治疗特技加快部队恢复的速度。

问： 游戏中有些关要建造一些东西才行，要怎么进行建造呢？

答： 轻步兵可以建造和维修塔楼、发石车、云梯，还可以干修桥这类的工作。如果部队中没有轻步兵，可以让自己的其他部队降级为轻步兵。

问： 我经常会莫名其妙地被敌人打伏击，怎样才能尽量避免呢？

答： 要打伏击自然要借助地形，一马平川的地方自然无法伏击，所以到了比较容易打伏击的地域（比如高地、森林），自己要多加小心；还要注意侦察，侦察的主力是鹰和狼。对于高地，应该使用鹰来侦察；对于森林这样的地点，可以用狼来侦察。

问： 在很多战役中，都觉得己方的兵力不够，和敌人硬拼根本不行，有什么特殊的打法吗？

答： 不同的关，情况不一样，只能大致讲讲共性的东西。首先要用好医师，部队减血可以治疗，死亡却不

答：一些较老的笔记本电脑的确无法正常安装或运行Win98，最主要的原因是电源管理出现不兼容的现象，导致出现无法正常关机等问题，一般可通过升级其最新的主板BIOS加以解决。当然，笔记本电脑BIOS升级一定要小心，一旦失败可能导致整台电脑报废。

四川 龚胜

读者 Acheal问：我前段时间买了一块二手的希捷40G硬盘，价格很低，购买时也没有发现坏道等问题，但使用了一段时间后，系统就开始频繁出问题，常常死机，有时候启动时还无法找到硬盘，请问原因何在？我该如何处理？

答：系统频繁出现不稳定的问题，如果排除软件方面的原因，则很可能是因为硬盘出现了坏道所致。硬盘坏道分物理坏道和逻辑坏道两类。逻辑坏道一般用DM等软件处理一下即可修复；物理坏道是无法通过软件方法去掉的，但你可用PQ等软件来处理，具体方法就是将有坏道的区域划归到一个分区中，然后将此分区隐藏掉，但无论怎么处理，有坏道的硬盘总是存在隐患，最好不要用来保存重要数据。有时开机无法找到硬盘，则可能是硬盘信号线或电源接头未连接好，或接头处接触不良或出现断裂，也可能是硬盘电路板上某个部件质量不稳定或磁头有问题。

大家在购买二手硬盘时一定要小心挑选，尤其要防止买到有坏道的盘。对于希捷硬盘，可用其专门的硬盘检测仪，准确检测出硬盘的物理故障。有条件的话，你可将硬盘用该测试仪检测一下。

四川 龚胜

读者 两把刀问：我的三星"康宝"刻录机（SM-316B），使用12×以上的高速CD-RW盘，无法识别，更换了不少的刻录软件都不能进行刻录。而另外我使用48×的高速刻录盘，却只能用24×进行刻录，请问该如何处理？

答：你遇到的问题就是刻录盘片和刻录机的兼容性问题。该款产品标称的CD-RW速度为10×，其固件并没有内建对高速盘片的支持，所以无法正常使用12×以上的CD-RW盘片，解决的方法就是等待三星公司推出SM-316B的新固件，然后升级即可。第2个问题是由于三星"康宝"对盘片的质量要求非常严格，如果刻录盘不符合标准，就会自动降低刻录的速度，以尽量避免出现刻录失败问题的发生。

四川 龚胜

读者 宝康问：我最近安装了一个Dircet CD软件，为什么使用Dircet CD格式化了刻录盘之后，放在其它光驱中却不能读取？

答：由于Dircet CD是一种使用UDF文件系统记录数据的软件。因此，只支持ISO 9660标准的光驱是无法直接读取用Dircet CD刻录的光盘的。如果要识别使用Dircet CD格式化过的光盘请安装UDF Reader软件，可在ftp://ftp.roxio.com/roxio/products/en/udf/udfread_v501-191_inst.exe下载。另外，你使用Dircet CD刻录完成后，应记住选择ISO 9660格式退盘，普通光驱就可识别了。

四川 龚胜

读者 工具超人问：我的硬盘分4个区，其中有1个分区始终无法完成磁盘碎片整理，在完成3%时，又返回重新开始。不知原因何在？

答：首先请确定在进行碎片整理时，没有其它无关的程序在运行；其次在整理前，先扫描一下该分区，看有没有坏道等。如果仍无法整理，则可能与你的硬盘上设置了两个主分区有关。另外，Windows自带的磁盘碎片整理程序本身也存在一些问题，建议你去下载一个第三方的磁盘碎片整理程序（如VOPT）。

四川 龚胜

能重生。攻城器械如果着火，应尽早修理；尽量利用兵种相克的原理消灭敌人。利用地形防守或伏击敌人，也是一个好办法。

占领了敌人的村庄就可以开始招募部队，有些关可以招募到友军部队，要善加利用；有些关可以去除一些敌人的盟军部队，这个也很重要。总之，要记住不能硬打硬拼。

问：在Fear the Eagles这关里我找到几个祭石，有什么用么？

答：这关一共有3块祭石，分别代表地图下边的3座村落，而他们都是敌人的盟友，如果摧毁3个村子附近的祭石，村子就会转为中立而不再攻击我方部队，能使战斗稍微容易点，但一定要注意：在整个过程中一定不能攻击到那些村子，否则战斗不可避免！

问：我守城守得非常困难，攻城更攻不下来，请问有什么诀窍么？

答：守城诀窍主要有3点：枪兵能迅速推倒敌人搭上城墙的云梯，弓箭手不要太靠近前沿，驻扎在城内地面上虽视野受到一些限制但可有效降低伤亡，在敌人攻城器械靠近城墙之前派骑兵解决，所以条件允许时要在城外留一定数量的骑兵部队。

攻城的问题是墙头上的弓箭手，用云梯搭墙上去几乎不可能，可以利用攻击塔。而最稳妥的攻城方式当然是破门了，撞城车和弹弓车是最好的攻城器械，但也要防止敌机动部队杀出拦截。当攻城器械起火后需迅速派轻步兵维修。城门被砸破之后应集中兵力攻入城中，首先仍要干掉墙头上的敌弓箭手。

问：在A Land Lost in the Mist那关里，敌人城池的防守异常严密，城墙上的弓箭手又多又密，射程还很远，怎么办？

读者 PS39问：我的电脑安装有Windows 2000操作系统，在开机时总是提示"在系统启动时至少有一个服务或驱动程序产生错误……"。经确认有一个名为"WinMgmt"的程序未能正常启动。请问这是一个什么程序？如何使它恢复正常？

答：WinMgmt.exe是CIM对象管理器，负责处理知识库中对象的收集和操作并从WMI提供程序收集信息。Windows 2000系统在某些计算机上出现的WMI错误可通过安装Windows 2000最新版的Service Pack来修正。

四川 龚胜

读者 007问：我的声卡是创新PCI 128D，在设置语音输入音量时，无论如何也不能控制语音输入的音量。因此**在进行语音输入时，总是提示检测不到录音音量。**请问该如何解决？

答：遇到这类问题，请首先检查设备连接是否正常。如果连接正常，还是无法录音的话，建议你去下载并安装一个通过了微软认证的驱动程序再试一下。

四川 龚胜

读者 HYY问：我有一台**三菱Amity VP手写笔记本**，AMD5x86 133，32M内存，810M硬盘，Pwin97系统，**不久前系统崩了，我重新安装后，手写笔一直没有装好，**其它的硬件驱动都能正确安装和使用，请问这种手写笔应当怎么安装？

答：这款笔记本电脑手写笔驱动程序的安装比较特殊，应该在"控制面板"的"添加程序"中进行。具体过程如下：

找一IDE硬盘转笔记本硬盘卡，将硬盘装到台式电脑上，将手写笔驱动程序Copy到一目录下，然后用SUBST（DOS下）将该目录虚拟成A盘（C:\windows\command\subst A: C:\path），然后进入"控制面版"→"添加删除程序"→"Windows安装程序"，选择"从软盘安装"，插入此软盘，用空格键选择Penservice选项即可。另外重装系统时，应注意将硬盘上MELOC目录上的文件备份到软盘（大约3张软盘），其中包含有声卡、显卡等驱动程序。

四川 龚胜

读者 洪超问：最近不小心把Windows 98的**显示桌面图标给删除了，请问怎么恢复啊？**

答：以前本刊曾登文章专门说过这个问题，现在再简单解释一下！如果只是把"显示桌面"图标删除了，那好办，在Windows搜索里键入"*.scf"或"显示桌面"，一般就可找到"显示桌面"的.scf文件，把它的快捷方式复制粘贴到系统桌面上即可。

如果连显示桌面.scf文件都删除了，那么就只能自定义做一个新的文件了，方法如下。

在Windows桌面新建一个文本文件，在里面添加如下语句：

```
[Shell]
Command=2
IconFile=explorer.exe,3
[Taskbar]
Command=ToggleDesktop
```

其中"explorer.exe"后面的3是控制系统图标图像的参数，通过修改可获得其它样式的图标。修改好以后把文件保存为"显示桌面.scf"并放在Windows系统目录下，然后再把这个文件拖到桌面快捷任务栏中就可以了。如果你使用的是Windows XP，那么是不能直接找到.scf文件的，只能按照上述方法重新做一个了。

湖南 苏旅

读者 灵魂使者问：我昨天在**刷ATI的AGP显示卡BIOS时，不小心动了电源开关，**结果机器再也不能启

答：先用投石车和弹弓车消耗敌墙上的弓箭手，在城门外的河边尽头有个死角，派辆弹弓车躲到那里可在敌人弓箭手射程之外轰击大门，敌城内的步兵会试图修复城门，但弹弓车发射的炮弹也会伤及他们。经过反复的漫长拉锯战即可将城门砸破，然后立刻组织重步兵和骑兵发起混合冲锋剿灭城内残敌。

《闪电战》问题集

问：在各个战役中，都提供有核心部队（Core Units）。这些部队会随着战争的进程而升级，所以显得特别重要。我想请教一下有什么快速培养核心部队的方法？

答：捷径是没有的，只能脚踏实地一点一点培养。注意：赚取经验自然重要，但"生命"更可贵，所以一定要保护好这些部队，宁可经验值少升级慢些，积累到一定时间也可顺利升级。

另外，战役关之间有穿插着小的随机地图的战斗。这种战斗相对来说简单些，正是核心部队大显身手赚取经验的好时机。

问：我听朋友说侦察兵在游戏中是最好用的兵种，既可杀兵还能狙击各种炮手，甚至还能破坏一些车辆。可我自己游戏的时候，却觉得侦察兵并不好用，经常被敌人干掉，这是怎么回事？是我水平太差吗？

答：首先要说明的是，游戏中各个兵种之间有着很好的平衡性，不存在绝对强的兵种单位。侦察兵是有其鲜明的特点，但它的"天敌"也不少，敌人巡逻的坦克、装甲摩托车，还有敌人的侦察兵都可轻松发现并消灭你的侦察兵。所以游戏中诸兵种配合很重要，不能指望单独使用侦察兵或其他任何单一兵种而取胜。

动，面对黑屏欲哭无泪。怎么办？

答： 对你的遭遇深感同情，我认为除了送修或换卡外，个人能解决补救措施是找一块PCI显示卡（注意不能使用AGP显示卡）来进行恢复工作。首先，拔下ATI的AGP显示卡，用PCI显示卡启动电脑。然后在开机时进入电脑BIOS选项中，将“Integrated Peripherals”下的“Init Display First”（显示卡优先设定）中的参数设置为“PCI Slot”，即将PCI显示卡设定为优先启动。关机后再插上刷新失败的ATI显示卡并再次开机，这样系统将从PCI显示卡引导。此时再次进入纯DOS操作系统，重新使用Flashrom.exe这类显示卡BIOS刷新软件对ATI显示卡BIOS文件刷新即可。

湖南 苏旅

读者 CD-102问： 现在我看到**很多网站的字体**都很好看，而且**不管我怎么自定义，大小总是不变**。这是怎么回事啊？

答： 我估计这些网站都使用了CSS样式表功能。这是新版微软Internet Explorer浏览器所支持的一种网页美观技术。通过CSS表，用户可方便地控制网站字体大小、外观颜色及其链接地址形状等。该功能是不难实现的。以Dreamweaver MX为例，选择“文本”项目中的“CSS样式表”选项即可打开CSS样式表编辑器，然后新建文件名并进入各项参数列表。其中，文字属性定义参数可定义在9～10.5间最为合适。同时用户还可自定义其它选项。修改完毕后保存新CSS样式表，然后再次打开链接有新CSS样式表的网页就可看到文本的变化了。

湖南 苏旅

读者 不负责任问： 我以前一直使用FrontPage做主页，里面插入背景MIDI音乐很方便，但现在新学**Dreamweaver，页面设置里面并没有音乐的选项，怎么解决这个问题啊。**

答： Dreamweaver并没有在页面上直接提供制作背景音乐的选项，但通过设置ActiveX对象或行为功能也可以达到这个效果。

1.由于直接插入ActiveX对象会破坏页面完整性，所以我们可利用层的隐蔽功能来实现。首先新建一个层，然后在层内插入一个ActiveX对象，双击该对象后加入一个音乐文件就可以了。当然最后还要在层对象属性面板中设定该层的可视性为“Hidden”（隐蔽），保存后即可。该方法同样适合其它ActiveX对象。

2.另外一个办法就是利用Dreamweaver的“Behaviors”（行为）编辑器，单击“+”按钮，选择其中“播放音乐”选项，然后选择一个音乐文件即可。该方法的优势在于可和“行为”功能结合起来，产生多种特效。

湖南 苏旅

读者 马波问： 我用的**QQ带有IP地址探测功能**，请问为什么我看到的别人的IP地址是不准确的，即对方所在地并不是IP地址显示出来的方位？

答： 首先要明确的是，原装的QQ通讯软件是没有IP显示功能的，我们看到的一些带IP显示的QQ多是“二次开发+补丁扩展”的产物。它们使用的IP地址大多是来自“追捕”软件的数据库，也有后面补充的一些资料，虽然资料庞大，但由于该数据库收录的多为国内地址，对全球IP地址信息收集仍然不够完善，因此出现一些差错是很正常的，特别是查看国外QQ用户的IP地址时更是如此。当然，也有部分用户因为是QQ会员，他们可使用异地代理服务器上QQ，因此查询出来的数据也不一定正确，这些并不是QQ本身的错误。如果你要了解所查IP地址的更多信息，最好是使用一些识别更加精确的IP查询软件。

湖南 苏旅

问： 有什么手段能很快地消灭敌人呢？我总觉得我方的攻击力太低，无法有效地消灭敌人，这是怎么回事？

答：《闪电战》这个游戏仿真性很强，各种武器装备都是二战时期的，你当然不能指望出什么离子炮之类的武器，一下子给敌人以致命的打击。

游戏中的主战火力是各类火炮，当然轰炸机的火力也很强，不过火炮的数量更多。如何很好地保护和利用好本方的火炮，同时尽快摧毁敌方的火炮，就成了很多战役致胜的关键。使用火炮时要注意射程，能动的自走炮和不能动的固定炮要依据射程和敌人火力的强弱合理配置；还有，就是当炮手阵亡而火炮还存在时，要及时补充炮手。

问： 我在战斗中呼叫飞机，但飞机并没有出现。此战之前曾经成功地呼叫过飞机，为什么现在却不行了？

答： 游戏中的飞机有很多种，但都是可呼叫支援却不可控制的。由于玩家不能控制，如果呼叫时机掌握不当，比如说在敌人防空炮火十分猛烈时呼叫，那己方的飞机可能损失惨重。如果在一个场景里损失的飞机过多，再次呼叫时就会失灵，所以要明白飞机不是“免费资源”，一定要掌握好呼叫时机。

问： 敌人火炮的攻击力太强了，敌人进攻时配合火炮，我的防守部队总是损失惨重，有什么好办法减少损失么？

答： 在主防御工事前挖条壕沟，再派一些士兵进驻。当敌攻击部队抵达那里时，其后方的火炮将朝这最前沿的壕沟轰击，当然这方法也就是欺负电脑傻。由于这条壕沟的防守实力很弱，敌人自然很容易突破，但其火炮却不会改变轰击地点，仍然朝那条壕沟轰击，这样不仅我方后面的主力防御部队免遭炮火袭击，而且敌人的攻击部队反会遭受其自己的炮轰。当敌攻击波被挡住后，再派一队士兵进驻最前沿的壕沟反复这个过程即可。



我希望在明年的电脑升级指南中，可以大幅度减少柱状图表。柱状图虽然是最客观最直接反映真实情况的方法，但DIY中的老手整天都在各类IT网站上看评测报告，对这些图表早已习以为常，如果真的看多了反而会腻。而刚入门的新手对这些东西可能一知半解，根本看不懂。我们更关心最终结果，其中过程究竟怎样其实并不重要。我还希望你们下次能够介绍其他配件的升级方法，比如声卡、显示器、音箱、打印机、扫描仪、手写板、摄像头、闪存类产品等等，不仅仅局限于最基本的五大件。有时候用户的"升级"往往只是添置一些新的外设。市场上品牌繁多，最贵的不一定最好，要想进行此类升级往往不知从何下手。

希望下次你们能够做得更好，也希望从下次开始能够教用户一点如何使用测试软件，到哪里去找这些软件，这样我们就可以自己做简单测试了……

■快评手 jackiewong

本期快评来自于大众软件晶合后院社区

快评要求：针对当期杂志你印象最深刻的文章作出简洁精辟的评论，200～300字之间。快评信箱为linxiao@pospoft.com.cn。

大众软件杂志社、金山公司联手

"30天游侠特攻行动"

行动通告：

自6月30日起一个月内，零售价49元的《金山游侠完美版》，《大众软件》读者只付28元即可购买！

仅限10 000套

用户可凭《大众软件》杂志所带读者调查表上的"游侠特攻行动标识"到各软件店及书店购买《金山游侠完美版》（复印件无效），本活动最终解释权为金山公司所有。包装图以实物为准。

产品介绍：

想不想早一点结束无聊的打斗，领略更高的玄妙境界？

想不想在弹尽粮绝时把手中的几块钱变成几十亿？

想不想走路的时候快一点？遇强敌时他出招能慢一点？

简化游戏的修改工具、无往不胜的通关助手，满足你心愿的——

《金山游侠完美版》隆重上市

快速精准的修改引擎，可支持DX8、DX9游戏修改，5000篇攻略即搜即得，随时获取最新秘技。

独家发放"传奇黑眼睛"专杀工具，有效防止帐号被盗，前一万名每套赠送QQ号，此号还可用于网游大片《凯旋》。



《幻想三国志》主题曲歌名有奖征集活动结果公布

主办：北京寰宇之星软件有限公司
《大众软件》编辑部

为期一个月的征名活动中，我们收到大量的信件和E-mail。热心的玩家不但给歌曲起了名字，还洋洋洒洒上千字解释起名的理由。一干编辑拆信拆得手酸累，不能不叹服广大读者的文采与热情。至于结果，真是很难确定使用哪个名字啊，尤其是在众多"寻梦"、"幻梦"、"雨"等高度重名的名字前，活动组的评选人眼睛都花了。新颖的创意倒不是很多见。那么，到底是谁获得了这次有奖活动的丰厚奖品呢？让我们快来看获奖名单吧。

最佳创意奖 浅色回忆

获奖者 广西钦州市八中 钟 颖

奖品为《幻想三国志》豪华版1套+现金1000元

优秀奖

雨心 获奖者 河北石家庄市 赵柔柔

不变的约定 获奖者 郑州工程学院 颜世雷

奖品为《幻想三国志》豪华版1套+现金500元

参与奖

四川省泸州 肖玉梅（风雨知我心）
四川省绵阳 杨春琪（问情）
广东省广州 詹铭杰（情幻三国）
北京东城区 高 岩（爱别离）
武汉汉阳区 陈玉洁（盼归）
新疆额敏县 刘月娥（云向雨的告白）
广东省广州 罗泳超（思忆千纤眷）
江西省万载 黄志刚（沧海求缘）
河北石家庄 刘进林（千山风雨千年情）
湖南省师大 杨克西（情牵三国·缘定三生）

《大众软件》2003年

上半年文章索引（01期~12期）

（标题前面的数字依次为期数和页码）

新品初评

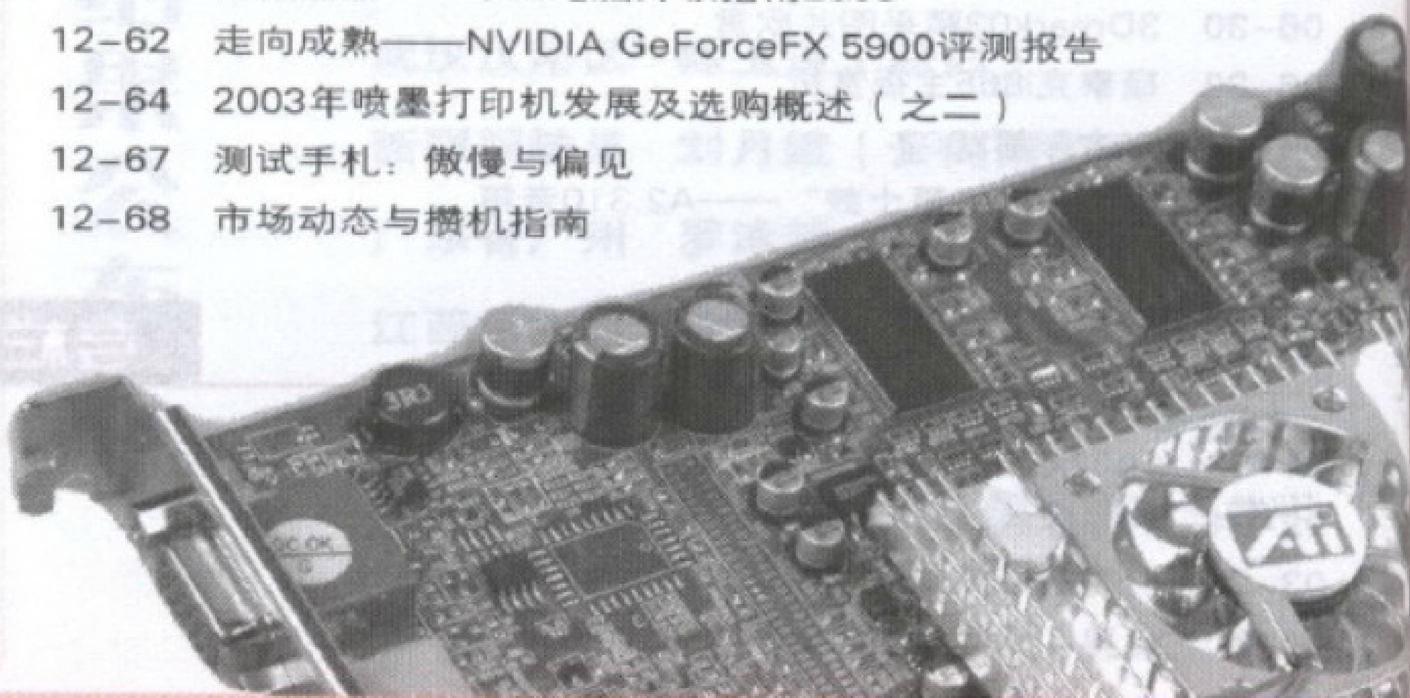
专栏评述

实用软件

@办公室的故事

@幻彩多媒体

硬件评析



网络时代

应用心得

读编往来

@大众论坛

@大众闲话

游戏剧场

专题企划

前线地带

@试炼场

锋利的盾

攻城略地

在线争锋

龙门茶社

游园惊梦

有字天书

工心得/《天下霸图》之一人闯天下/《无冬之夜》远程武器的安全使用法

12-193 《自由枪骑兵》战斗技巧/《三国群英传4》洞穴任务揭秘/《NBA LIVE 2003》战术应用心得/《三国志Ⅸ》"借兵"大法

@补丁铺

01-195 《荣誉勋章之先头部队》繁体中文汉化包/《神话时代》简体中文汉化包/《天龙八部》1130升级档及光盘补丁/《007——夜火》无限弹药修改器/《YES封神榜》v1.15升级档及光盘补丁/《轩辕剑肆》v1.04a升级档及光盘补丁

02-186 《无冬之夜》完美繁体中文汉化包/《神话时代》v1.02升级档及光盘补丁/《战地1942》v1.2升级档及战网服务器联机补丁/《三角洲3——大地勇士》1.00.42版修改器/《地球时代》v2.0版升级档/《第七封印》存档编辑器/《天地劫外传——寰神结》v1.04版完美随时存档补丁/《战争与和平》三项属性修改器/《寂静岭2》完美属性修改器/《寂静岭2》光盘补丁等

03-178 《寰神结》中文版超完美全属性修改器/《寰神结》中文版超全物品初始存档/《神话时代》宽宽双语汉化包v2.0版/《天龙八部》完美初始存档/《天龙八部》加强版完美修正补丁/《文明Ⅲ——玩转全世界》v1.14f版宽宽汉化包/《魔兽争霸Ⅲ》v1.04版完美官方简体中文汉化包等

04-194 《模拟城市4》完美免CD补丁/《模拟城市4》无限金钱修改器/《不可思议的生物》三项属性修改器/《不可思议的生物》所有生物激活器/《天龙八部》加强版全物品武功初始存档/《命令与征服——叛逆者》v1.0.36升级档及免CD补丁/《寂静岭2》完美内存修改器中文版/《BA Live 2003》之官方升级档/《BA Live 2003》免CD补丁/《天龙八部》无敌修改器等

05-194 《虚幻Ⅱ——觉醒》所有关卡激活器/《虚幻Ⅱ——觉醒》免CD补丁/《虚幻Ⅱ——觉醒》无限弹药修改器/《魔兽争霸Ⅲ》v1.05完美升级档完整安装版/《命令与征服——将军》无限金钱修改器/《命令与征服——将军》免CD补丁/《高地战士》所有关卡激活器/《仙剑奇侠传二》初始人物究极属性修改器/《战地1942——进军罗马》地图修改器/《要塞——十字军》v1.1升级档27项属性修改器等

06-194 《仙剑奇侠传二》v1.03版属性修改器/《仙剑奇侠传二》v1.03升级档及光盘补丁/《秘密潜入2》光盘补丁/《秘密潜入2》无限生命无限弹药修改器/《细胞分裂》所有关卡激活器/《虚幻竞技场2003》v2199升级档及光盘补丁/《007——夜火》v1.1升级档/《无冬之夜》梦幻增强版/《无冬之夜》v1.28升级档及光盘补丁/《征服美洲》7项属性修改器等

07-194 NBA Live 2003《灌篮高手》贺岁版v1.1/《文明Ⅲ——游戏世界》v1.21f升级档及光盘补丁/《自由枪骑兵》光盘补丁/《刀剑封魔录》存档内存主程序三合一完美修改器等

08-194 《魔兽争霸Ⅲ》超级8种族增强版v2.02/《异域狂想曲》光盘补丁/《三国志Ⅸ——帝位争霸》中文版光盘补丁/《三国志Ⅸ——帝位争霸》中文版窗口模式运行补丁/《三国志Ⅸ——帝位争霸》中文版兵力耐久度金钱粮食声望锁定器/《三国志Ⅸ——帝位争霸》中文版无限兵法能力值新登录武将100名/《三国孔明传》无限移动修改器/《变形金刚》光盘补丁/《无人永生2》v1.3升级档/《无冬之夜》v1.29升级档及光盘补丁等

09-194 《三国志Ⅸ》中文版另类属性修改器v1.1.3新版/《合金装备2》无限生命无限弹药修改器/《星际争霸——母巢之战》v1.10升级档/《魔兽争霸Ⅲ》所有版本所有类型战网连接补丁及光盘补丁/《抗日——血战上海滩》无限弹药修改器/《冠军足球经理4》v4.03版升级档/《冠军足球经理4》v4.03版升级档无限金钱修改器/《三角洲特种部队——黑鹰坠落》v1.1.0.10升级档无限弹药修改器/等

10-194 《天下霸图》存档编辑器最新v1.0.1版/《自由枪骑兵》目前最完美中文汉化包v1.0/《罗马执政官》5项属性修改器/《雷曼3》光盘补丁/《抗日——血战上海滩》光盘补丁/《模拟城市新世界》v1.0.272.0升级档/《天下霸图》v1.02升级档及光盘补丁/《红色派系Ⅱ》目前所有版本光盘补丁/《红色派系Ⅱ》属性修改器两款/《冠军足球经理4》v4.04版升级档/《冠军足球经理4》v4.04版升级档无限金钱修改器等

11-194 《神隐少年》光盘补丁/《天下霸图》存档加内存编辑器最新v1.3.5版/《神话时代》v1.05升级档及光盘补丁/《悍马攻击》属性修改器/《三角洲特种部队——黑鹰坠落》v1.2.1升级档无限弹药修改器/《三角洲特种部队——黑鹰坠落》v1.2.1升级档及光盘补丁/《神界》v1.33升级档及光盘补丁/《神界》v1.33升级档8项属性修改器/《越战大兵》v1.01升级档及光盘补丁/《越战大兵》无限生命无限弹药修改器/《先驱号》v1.10升级档11项属性修改器

12-194 《国家的崛起》游侠汉化包v1.01版/《国家的崛起》7项属性修改器/《侠盗猎车手——罪恶都市》v1.1升级档及光盘补丁/《登陆矩阵》v1.52升级档/《登陆矩阵》v1.51升级档5项属性修改器/《侠盗猎车手——罪恶都市》全部关卡显示器/《侠盗猎车手——罪恶都市》10项属性修改器/《三国志Ⅸ》繁体中文正式官方升级档及光盘补丁/《冠军足球经理4》v4.05升级档/《冠军足球经理4》v4.05升级档无限金钱修改器/《魔兽争霸Ⅲ》目前所有版本战网连接补丁及光盘补丁/《合金装备2》v1.01升级档超级属性修改器/《合金装备2》v1.01升级档及DVD光盘补丁

@秘技屋

01-196 《模拟人生》建立无姓家庭方法/《四海兄弟》(Mafia)最新秘技/《殖民计划2》秘技/《流星蝴蝶剑.net》单机版无敌修改法/《老虎伍兹2003》秘技/《雷曼2——胜利大逃亡》秘技/《模拟人生——宠物时代》秘技

2-188 《浴血狂滩》秘技/《鱼美人》狂练级法/《天龙八部》、《机甲战士Ⅳ——佣兵》秘技/《007——夜火》秘技/《NBA 2003》调出特殊选手/《荣誉勋章——奇袭先锋》秘技/《神话时代》秘技/《极品飞车——闪电追踪2》廉价购车

3-180 《威震敌后2——太平洋战场》秘技/《终极刺客2——沉默杀手》更新秘技/《侠盗猎车Ⅲ》回放存档隐藏秘技/《天使长》秘技/《天使帝国Ⅲ》人物属性修改法/《侠盗罗宾汉——舍伍德森林传说》秘技

04-196 《食肉动物——冰河世纪》秘技/《天地劫外章——寰神结》秘技/《魔法门Ⅺ》超级修改法/《战地1942》秘技/《天龙八部》秘技/《异形2——原始猎杀》秘技/《幽灵行动——古巴风云》秘技

05-196 《抢滩登陆2003》秘技/《仙剑奇侠传二》秘技/《皇帝——中国的崛起》更新秘技/《动物天堂》秘技/《全美通缉——无处藏身》秘技/《虚幻竞技场2003》秘技

06-196 《秦殇》最新秘技/《风色幻想Ⅱ》秘技/《阿帕奇AH-64》秘技/《天王》金山拜年秘技/《第七封印》秘技/《天使小夜曲》秘技/《离子风暴》秘技/《侠盗罗宾汉》秘技/《模拟城市新世界》秘技

07-196 《上古卷轴Ⅲ——晨风》秘技/《三国群英传Ⅳ》快速移动法/《三国群英传Ⅳ》秘技/《天王》秘技/《细胞分裂》秘技/《不可思议的生物》秘技

08-196 《轩辕剑肆》独家完整秘技/《秘密潜入2》秘技/《细胞分裂》秘技/《猎虎行动》秘技/《大航海时代4》加强版秘技/《第七封印》秘技/《英雄萨姆2》更新秘技/《三国志Ⅸ——帝位争霸》新登录武将无限兵法能力值秘技/《三国志Ⅸ——帝位争霸》一职二将秘技

09-196 《新绝代双骄叁》之乐透赌场/《三角洲部队——黑鹰坠落》秘技/《秘密潜入Ⅱ》全部完成任务秘技/《模拟城市新世界》秘技/《彩虹六号3——盾牌行动》秘技/《抗日——血战上海滩》秘技/《刀剑封魔录》秘技/《三国志Ⅸ》赚兵秘技

10-196 《红色派系2》秘技/《模拟人生——人生无限》秘技/《越战瞄准线》秘技/《毁灭者》秘技/《丛林之狐》秘技/《CSI犯罪现场调查》秘技/《圣骑士之战X》隐藏角色及隐藏模式秘技

11-196 《高地战士》秘技/《无尽战争——光之黯影》、《变形金刚》秘技/《天使长》、《全美通缉——无处藏身》、《机场大亨2》、《枪林弹雨》秘技/《金山游侠2002》修改《FIFAs2003》

12-196 《天下霸图》密技大公开/《异域狂想曲》官方秘技/《偷袭珍珠港——拂晓攻击》秘技/《喋血街头2》完整秘技

游戏小说三辨

■北京 林晓

首先，题目中的"辨"是"辨认""辨别"的"辨"，可不是"狡辩""辩论"的"辩"。我辨认的目的，是想为游戏小说在理论上找一点根据；也是要抛砖引玉，听取游戏小说爱好者的看法和意见，进一步办好"游戏剧场"这个深受大家欢迎的栏目。

想要"辨别"的动机，是主持游戏剧场将近一年半以来，收到大量的玩家作品，以及无数封信询问"游戏剧场"要什么样的稿子。在甄选稿件的过程中，我发现游戏小说基本上是没有理论作依据的，质量好坏大致看个人口味而定，这对游戏小说作为一种文学体裁的发展显然极为不利。

因此，试对游戏小说进行一些粗略的探讨。

一辨：什么是游戏小说？

这个问题其实与"什么是动漫小说""什么是电影小说"相似，似乎没有什么辨真的必要。根据游戏写的小说就是游戏小说呗。但如果对游戏小说的理解仅此而已，游戏小说恐怕就难以摆脱同仁读物自我娱乐的身份，只能是满足同类游戏玩家阅读兴趣的小众读物。搞清楚游戏小说的涵义，对游戏小说能否确定其在文学上的地位，能否真正成为小说中一个流派，应当说是有重要价值的。

玩家对游戏中情节或者人物的深刻感触，产生了最初的游戏小说。或者衍生情节，让游戏中的人物再战江湖；或者重塑人物，从文字中温习那些跌宕起伏扣人心弦的事件。无论哪种方式，玩家都是在原有游戏基础上的再创作，并于创作中注入了自己的世界观与人生观。游戏小说始终围绕着一个具体的游戏展开。大部分玩家的作品属于这一类，例如去年剧场发表的CS小说《血色忠诚》。

后来的游戏小说，比如大软年初所刊载的《永远的朋友》，所涉及的游戏却完全不存在，小说故事在一个虚构的游戏中展开。而《爱情游戏》则完全描写的是现实中的事情了，游戏在其中变成了一个可以替代的情节因素，而不是推动故事的动力。

那么这两种看来差别很大的小说，到底哪一种才是游戏小说呢？

我认为这两种都是。它们的存在，正体现了游戏小说所具有的广阔发展空间。近年来，游戏种类与题材多样化，已经涉及到了社会生活的方方面面：从小事的豢养宠物到大事的世界战争，从个人的喜怒悲欢到人类的文明延续，游戏最大程度满足了不同人群渴望得到的人生体验。因而，建立在游戏基础上的游戏小说，应当是虚拟环境中人生体验的折射反映——真善美、伪恶丑，人性在虚拟社会中与现实并无不同，而游戏却给了创作者大范围的自由。从这个角度来说，游戏小说甚至是幻想类小说中最宽泛的体裁，不必苦心积虑一个架空的历史结构，不必担心科学的基础和要素，不必构筑魔法与术士的体系，魔幻、玄幻、科幻，统统可以拿来借用，演绎那属于自己的小说世界。

说到这里，需要重申什么是小说。小说是通过人物、情节和环境描写来反映现实生活的叙事性作品。小说叙事，但它不是简单地讲故事，只交代事件的因果关系、开始结局。小说反映现实，但不一定所叙之事发生在现实，然而不管小说中的事件发生在什么时空，都是作者对现实世界认知的曲折表现。

因此，简单地说，游戏小说可定义为是以游戏的设定为背景或者线索，通过人物、情节与环境描写反映现实生活的叙事性作品。比较于建立在科学精神和事实基础上的科幻小说，游戏小说建立



在对游戏内涵和特点的深刻认知上。科幻小说关注科学技术对人类所产生的影响，游戏小说则应关注游戏的理念，反映游戏给这个世界所带来的种种变化。

游戏小说并不是将小说的衣服直接挂在游戏的钉子上。

二辩：游戏小说一定要写热门游戏吗？

描写热门游戏的小说，无疑可以得到众多的玩家共鸣，但它不一定是优秀的游戏小说。只能说，它在选材上找了一个大众化的题材。这就像电视剧里一窝蜂上皇家戏说剧，大街上流行九分裤，走流行路线即便平庸，也总不会吃亏到哪里去。热门游戏小说众多的现象，一方面是由于大部分小说作者还处于业余阶段，真的是就在玩那几个热门游戏，当然选材会集中单一；另一方面，就是作者对游戏的本质认识不够，还处于简单的感受体会阶段，因而制约了半专业作者的创作思路。

不同游戏的文化内涵是不相同的，但那仅仅是制作者一厢情愿的想法，玩家所经历的游戏世界与制作者希望玩家看到的游戏世界，往往存在着差异。这一点，在互动性极强的网络游戏中，尤其突出。网络游戏更多情况下只是扮演着互动平台的角色，玩家像在现实生活中一样经营着网络中的虚拟生活，这为小说创作提供了丰富的资源。

但是大部分描写网络游戏的小说仍然只停留在“感受”这个阶段，无力深入虚拟生活之中。批判网络游戏对人性的扭曲，我看到的小说只有关于“人妖”与“骗子”的两种。至于这种虚拟生活与现实生活的差异影响，以及其它种种复杂的人性表现，则极少可以见到。

“游戏剧场”中发表过3篇以虚构游戏为题材的小说：《金庸众侠传》（2002年13、14期）、《幻想魔传之澡堂传说》（2002年19期）、《永远的朋友》（2003年2、3期）。虽然没有以任何真实的游戏为小说依据，但由于创作者对同类游戏本质的深刻了解，作品具有典型的游戏小说的特质——《金庸众侠传》中对NPC的描述，《幻想魔传之澡堂传说》对劣质RPG的揭露，以及《永远的朋友》关于游戏加深忠诚与背叛的主题，都是在真实游戏基础上的提炼与升华。

实际的游戏感受，只是创作游戏小说的素材，必须经过选择性加工修饰，才能使一般素材变成有价值的小说元素，从而提高小说的思想内涵。

三辩：游戏小说的情节

大部分开始写游戏小说的作者都从模仿开始，比如“我是帝国的一个农民”之后，就有“我是……的战士”或者“我是……的弓箭手”等等。老实说，我对以“我”这第一人称视角的小说都不甚喜欢，虽然这种不喜欢还没有影响到我对稿件质量的评定上。但仅仅从叙事视角的单一，就可以想见作者编撰情节方面的匮乏。第一人称能使读者较快产生带入感，也最易让作者重温游戏时的感觉；第一人称叙事流畅，基本上可以将主人公的所作所为交代清楚。

但小说并不仅仅是要表现主人公的所作所为，满足作者本我的恣意放纵，超我的为所欲为。优秀小说要通过表现主人公在矛盾冲突中的变化，来反映作者的思想观点。情节的存在是为了制造矛盾冲突，塑造和影响人物性格，推动整个事件前进。第一人称叙事的缺点，在于它无法以客观态度制造一个情节。《射雕英雄传》中，黄蓉与郭靖躲在牛家村养伤时，通过墙上的一个小洞看到种种事端，那场景算是武侠小说中的一个异类。但如果小说中所有事件都是这样展现在主人公面前——可能吗？

情节的弱化与繁琐，是两个极端，也是创作中容易出现的问题。弱化情节，不等于减轻小说中的矛盾冲突，不等同于以概括来描写人物。后者常常出现在小说中，人物的活动被简单的评论性文字替代，人物是平面的没有性格的符号，而不具备丝毫的艺术感染力。弱化情节，就必然要用其它手段描写人物，或者是细腻复杂的心理分析，或者是重墨渲染的环境描写。纯粹靠抒情无法推动故事进程，但玩家就是因为游戏中无法抒情才要倾诉于文字，游戏小说天生的软肋正在于它过多的感受性文字。

情节的繁琐则是将主人公的所有行动、语言一丝不苟地统统写来，洋洋洒洒，没有突出的重点，没有层次的结构，就仿佛一丛灌木，不知道作者究竟要表现什么。这也是游戏小说的通病，与创作者的经验无关。其直接原因，我以为是小说通常先发于网络相关游戏论坛上，积累下来，网文的种种习气影响而至——无所删改，不作追究，情节彼此缺乏连贯和统筹。3000字的对话不知所云者大有人在。小说不是码字，不是灌水，必须言之有物，述之难忘。古人“语不惊人死不休”的撰文态度，可以为鉴 。

同仁文字自娱自乐，怎么样我都不反对。但既然将游戏文字上升到“小说”级别，就不能不用小说的标准来要求和过滤。不能因为有“游戏”二字在先，游戏文字便觉理所当然。

本来，还想就游戏小说的结构、语言、立意、形式等诸多问题展开讨论，但觉自己的语言不够通俗大众，上述文字，有说教嫌疑，所以暂且止笔。欢迎诸位对游戏小说有想法的读者，发表你的宝贵意见。

手机大航海

发送短信“3”到116006即可开始游戏。

天行远景公司最新出品的手机网络游戏《手机大航海》是经营类角色扮演游戏，游戏内具备非常完善的模拟经营模式，除此以外我认为它的战略部分——海战设计得尤为出色。如何能在海战中取胜夺取霸主之证，赢得梦寐以求的索尼爱立信P800手机呢？你可在下文中得到答案。

堕落——参加争夺霸主之证活动的前提是你必须是个海盗，如何成为一个海盗呢？那就是要让你的声望值迅速降到负值。有很多事件会影响声望，例如投资商埠和接受商埠事务所的任务提升声望值，抢劫商人和取消任务会降低声望值，但海盗投资匪巢和接受匪巢事务所的任务对声望没有影响。

侦察——发“BW”指令可寻找霸主之证的下落。在向其它舰队发动攻击前，最好使用“HP用户号”的指令看一看对方是何来历。如果是商船，可先向对方劝降，若劝降成功，你不费一枪一弹就可获得对方现金的15%；否则只能展开激烈的战斗，如果获胜，你也最多得到对方现金的10%。如果对方背后有强大的商会保护或是扮做“商船队”的海盗，你就要掂量一下自己的份量了。当你向弱小的商船进攻时千万不能手软，放走他们对你一点也没有好处，临走时还会骂你可恶的海盗。

航海经验和级别：航海经验和级别是取得海战胜利的三大关键之一。航海会增加航海经验值，航海级别相应提高。航海级别高的玩家可驾驶高级的舰船，也能更自由地航行和强有力的战斗。航海距离只受你的航海级别、舰船级别和补给费用限制。连续航行的距离越长，获得的经验值越高。如果你的航海级别和舰船级别都足够的话，你也可直航，即一步跨越几个港口，前提是经过的港口你都曾到过，但同样的距离，直航获得的航海经验值会比连续航行少得多。



战斗经验和级别：影响海战胜负的第2个关键因素。海战和单挑都会提升你的战斗经验和级别，战斗级别越高，则攻击力和防御力就越高，命中率和杀伤力也越高。你可在武馆跟别的玩家比武，不必伤元气就可积累战斗经验，提升战斗级别。战斗级别高了，才能使用高级装备，在海战中战无不胜。



舰船装备：船越高级，积载量越大，水手数越多，火炮数也越多，装甲也越厚。高级的舰船只能在高级别的城市里买到。当然，如果航海术太低的话，你是驾驭不了高级舰船的。舰船的耐久度直接影响海战的胜负，加装甲可增加舰船的耐久度，最多可以加3层装甲。舰船的攻击力也直接影响海战的胜负，换高级火炮可增加舰船的攻击力，当然了，高级火炮跟低级火炮的价格也是相差很远的。战舰上最好选用加农炮，这种炮火力最猛，但射程近，只好冒着敌人的枪林弹雨进攻了。还有一种是“曲射炮”，顾名思义，它的炮弹飞行路线是曲线，所以射程比较远。可以和敌人绕圈子。战斗舰船，如果有条件可选用西班牙级大帆船或者威尼斯炮艇，能装几十门炮，且转向灵活，堪称所向无敌的海上要塞。

生财之道：购买高级的装备和舰船需要大量的金钱，舰船每经过一个港口都要补给，费用视水手数而定。同样的距离，连续航行跟直航所需的补给费用是一样的。如果现金不足以支付补给费用，就会滞留在港口。靠劫掠为生的海盗还有其它的生财之道以应付如此浩大的开销吗？海盗可到匪巢的事务所领取任务，获得报酬；可到银行贷款，级别越高，贷款额度越大，但每天的贷款额度会有一定限制；也可到小酒馆买彩票，买中了，1赔1000呢！当然如果你想一边当海盗一边炒更做些小买卖也是可以的。

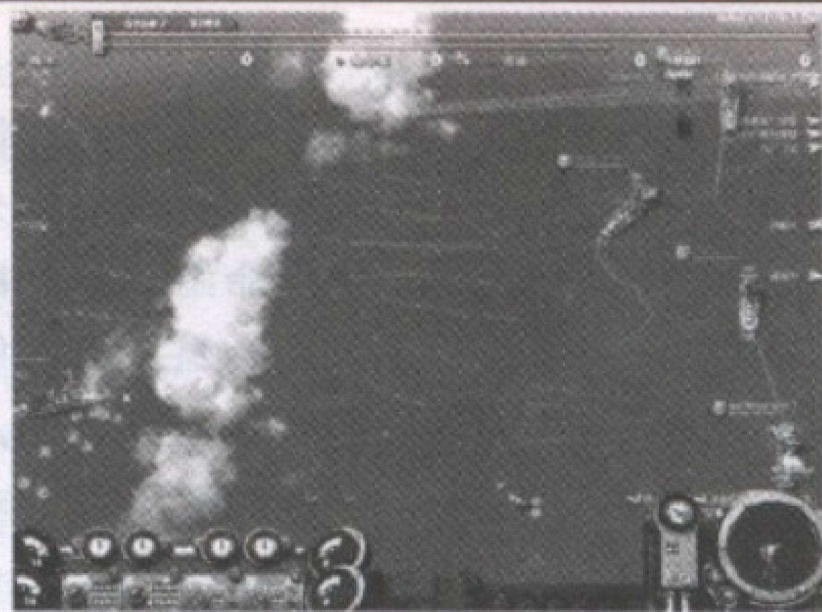
保卫霸主之证：当霸主之证落入你的囊中，一定有N双眼睛虎视眈眈觊觎着你。如何能保住自己的胜利成果呢？方法有3：第1种，用“JL名称”指令建立匪帮或者用“JR名称”指令加入匪帮。如果你是匪帮的成员，有难时可找同伴帮忙，但要小心提防你的匪帮伙伴背叛你。另一种方法是成为一个匪巢的城主，海盗投资者在匪巢受保护，先用“CT城市名”查看指令城市的情报，如果该城市尚未有人投资或者是个匪巢，你就可用大量的投资垄断它，被你垄断的匪巢可保护宝物的安全。相反，如果你想攻击在匪巢受保护的其他海盗夺取霸主之证，必须自己也成为这个城市的投资者或者让被保护者主动攻击自己才行。如果城市已被垄断，必须等城市降级，垄断才会被打破，一般连续4天不向该城市投资的话城市就会降级。最后一种，就是浴血奋战，用实力保卫霸主宝座。

现在就发送短信“3”至116006参加游戏吧！活动详情请登录网站www.51sms.com。

大海战II

大型立体视角完全拟真海战网络游戏

普通驱逐舰生存手册



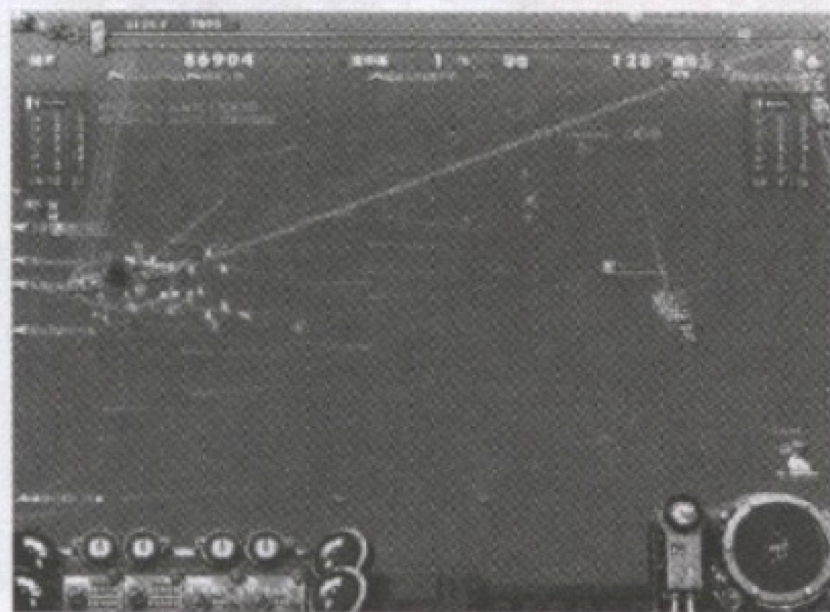
普通驱逐舰Normal Destroyer（以下简称ND）包括DD1、DD2以及它们的改型，就是人们常说的“黄DD”。ND的战场生存能力和14级DD相比实在低得可怜，船不行是导致这个问题的原因之一，但在大多数时候ND战沉是由操纵者失误直接造成的。尽管我现在早已不使用ND但是我还深深地记得当时被敌舰轻松击沉的痛苦。而现在大海战交易系统尚未恢复（有消息说可能近期恢复），无法靠卖水兵挣钱致使有不少人买不起14级有国籍DD而不得不长时间使用ND。为了使这些兄弟们可更好地使用ND，我写此文希望能提供一点力所能及的帮助。

尽管最低级的ND在7级时就会出现，但我不推荐过早得使用，主要原因有3点：

1.从装备上看：在7级时的武器对同级别FF不够成致命威胁，具体表现为火炮威力不足和鱼雷攻击效率太低，更高级的FF反倒可以利用火炮优势轻松得胜；2.从敌人心理上看：尽管舰艇体积加大有限但你已经是DD了，很可能会成为12级以下玩家围攻的目标，单挑本来就不太占优势现在更没有多大逃生的希望；3.从长久上看，现在使用FF-1或FF-2是为将来打基础，不但可以提高自己的射击技术水平，而且可更深入地了解敌方FF的心理活动、战术思想，使你在将来可能发生的战斗中占更大的优势（优秀的DD杀手一定开过DD，我为了了解FF的战术试开过除FFY的所有型号FF）。



到了11级就可使用DD-2了。DD-2的性能只比DD-1的性能提高得很有限，但是12级可装备一些比较有效的武器，例如英国4.7单炮，你还可去靶场尽快地熟悉这些火炮的性能以求在实战中把它发挥到极限（等12级以后想去都去不成了，抓住机会吧）。DD-2能使用的火炮还说的过去，单挑对付FF11有一搏，一起打有国籍DD的主意也有胜算。总而言之只要用得好决不会让别人白白击沉。ND一定要对自己有信心，心理上输给敌人是真正的失败！



我在开头所说的操纵者的失误主要是战术上的失误：

首先是火炮战术问题，据我观察有相当一部分ND操纵者喜欢冲到极近的距离上开炮射击，以提高杀伤力——有国籍DD和FF21/X/Y通常会在这个阶段发射鱼雷，若鱼雷向你正前方散射你根本逃不掉。假设这组鱼雷没击中你，你同样不太可能成功，善于近战的有国籍DD在3～5度仰角的射程上用3～6次齐射（我的最少记录是4次，我想杀伤力上400的单7.0应该可做到3次）就可击沉ND，而FF11等可利用高速脱离接触使你很难靠近他们。ND的火炮如果用最大射程射击炮弹飞行的距离还是相当客观的，尽管在那个距离上炮弹的散布很大但完全可伤到敌人，同时又在很大程度上保护你不被击中。需要注意的是当敌人使用大口径火炮时最好能找到掩护——己方重炮船或己方的高价值目标（如旗舰），这样敌人的注意力通常不会放在你身上，你可借此机坐收渔翁之利，而且万一情况恶化还可轻松撤退。

其次是鱼雷战术问题，很多人是刚看见敌人就向敌人的前进方向发射鱼雷，这距离倒是很安全但发射的鱼雷很难命中敌人，而且你会发现在你发射鱼雷之后敌人突然变得很“亲近”你——急于和你打近战。鱼雷不只是远距大威力武器还是近距作战的王牌，对于ND这样生存能力差的舰艇通常情况下应该把鱼雷留到近战时再用。例如炮战时故意让敌人靠近（为了使他上当可故意不调射角把炮弹射失，利用发炮间隔把鱼雷对准他）在必杀射程（约有2～3个ND舰长的距离）内发射鱼雷保证叫他吃个饱。

有的操纵者的失误还在于武器的使用上：

弹种的选择对杀伤力有很大的影响，如德国4.1单管炮这类武器比较适于使用AP弹，发射HE弹效果很差。有些人为提高持久作战能力竟然使用单管鱼雷发射器，这是不可取的——在鱼雷对射中，ND通常只有一次机会发射鱼雷，如果敌人没被击中你很可能还没有进行第二次发射就被击沉了，即使进行了第二次发射也不要指望那该死的Mark 10会一发就把敌舰击沉。一定不要为提高射程而使用低速模式发射鱼雷，简直就是在浪费弹药。

以上是我对ND操作的一些个人看法，难免会出现一些漏洞和错误请大家多多指点！衷心祝愿诸位ND操纵者能顺利地通过这一阶段早日开上有国籍的战舰！

幻想三国志

阵形解说

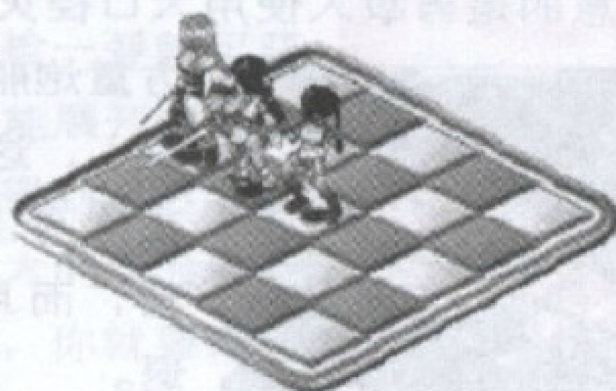
在三国动乱与奇异幻想的世界中，命运之线悄悄将人们系在一起，在如火如荼的战火中，一段凄美动人的宿命姻缘就此揭开序曲。《幻想三国志》是宇峻科技在综合所有的制作经验及玩家意见，制作的第一款完全自创武侠RPG游戏。《幻想三国志》秉承宇峻产品的一贯优势，集剧情、画面、音乐等多方面优势于一体，相信它又是一款征服玩家的强档之作。这次我们对游戏中的剧情系统作一个详细剖析。阵形的启动有门槛的限制，主角姬轩可在战斗中依照敌人的特性而变化不同的阵形，每个阵形有不同的攻防效果。需注意的是，要是我方人员数低于门槛值的话，就会发生"溃阵"的情形，反而可能造成更严重的后果。

一字长蛇阵

启动门槛人数：3人以上

功能：如长蛇般一字而立，主攻击之阵。

后排之人将其能力输导于前排之人，故愈前排之人的攻击、防御能力将愈是增加，但后排之人的能力却被大幅剥削而脆弱不堪。如果遇上了攻击单体的敌人，易攻也易守。但要是前排的人阵亡了，就大事不妙了。

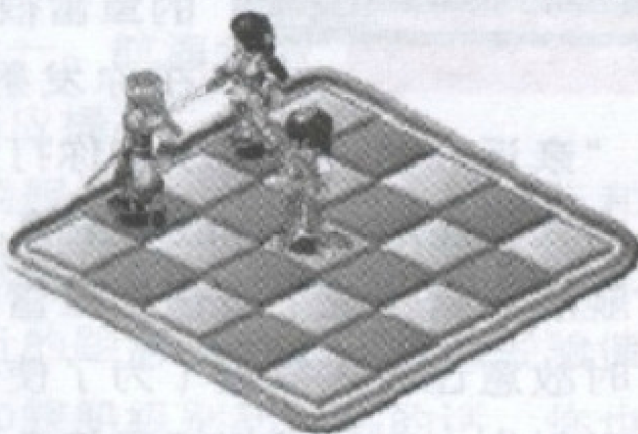


狼牙阵

启动门槛人数：3人以上

功能：如狼之双牙，以迅速及准确的动作捕杀猎物。

前头的二人（双牙）攻击可获些微的加乘，而速度则是大幅提升。但后排之人（狼首）的速度将大减，攻击力也微幅减低。整体来说，攻击次数可明显增加，且在战斗中有一定的几率将附加"先制"的优势。

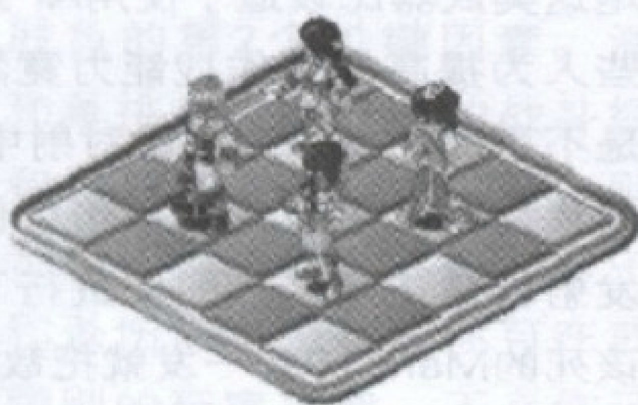


破邪之阵

启动门槛人数：4人以上

功能：引四方之灵气为盾的奇特阵法。

阵内的所有人术法攻击、防护能力将有所加乘，但必须牺牲某种程度的物理攻击能力来换取这样的优势。需注意的是，此阵发动之后，于阵内的所有人将获得相当高程度的异常状态抵抗能力。



鱼鳞阵

启动门槛人数：4人以上

功能：此阵发动后如鳞护住脆弱鱼身般，强化防御能力，阵内的人如受攻击，将可获得某种程度的抵免，只是如此优势必须拿大幅度的速度来换取。值得一是的是，处于阵外的人虽不受阵形保护，但受阵形反噬之故，速度将有大幅的下降。



龙牙阵

启动门槛人数：5人以上

功能：将狼牙阵提高修炼到某种程度后，但可进化为龙牙阵。和狼牙阵相同，此阵仍以快速打击为主要功能，牙尖之端的人，攻击及速度可获得巨幅加乘，依序向牙根处递减。要特别注意的是，位于阵外的人将异常的危弱，防御能力将降至非常可怕的程度，不可不慎。



背水阵

启动门槛人数：5人以上

功能：韩信攻赵于绝境中所使用的阵法，对无后退之路的士兵来说反而能激发出无所匹敌的勇猛士气。受高度士气的振奋影响，所有人的攻击值将有巨幅的修正，但是相对地，受伤的程度也有相对的加乘。此阵适用于肉搏打击，不是你死便是我亡的局势使用。





家佳听书馆，听书不再下回分解



当今世界，科技发展日新月异。随着计算机、因特网的高速发展，信息时代已经到来。随时随地、方便快捷地获取信息，是这个时代的生活方式。但是，中国传统文化艺术形式在面对信息化浪潮时，却显得有些不知所措。没有人还会为听一整套评书《三国演义》，每天中午12点守在收音机旁整整等上一年。传统艺术如何与现代科技结合，使传统艺术重新焕发青春，已成了急待解决的问题。

调查表明，现代人不是不喜欢评书艺术，而是因为传统的听书方式难以适应现代人的生活。现代人生活节奏快变化多，电视收音机里每天固定的听评书的形式，一旦错过了时间就没有机会再补上了。

北京鸿达以太文化发展有限公司是一家用现代科技武装起来的文化公司。公司自成立之日起，本着弘扬中国传统艺术的目标，积极寻找传统艺术与现代科技相结合的方法，让传统艺术搭上高科技的快车。为了让传统的评书艺术更能适应现代人需要，鸿达公司推出了“家佳听书馆”系列光盘产品。家佳听书馆产品包括了单田芳、刘兰芳、田连元、连丽如、田战义、袁阔成等众多评书表演艺术家的经典作品。作品中既有传统题材的评书，像《三国演义》、《水浒传》，又有现代题材的评书，如《百年风云》、《暴风骤雨》。

“家佳听书馆”系列光盘采用MP3格式的声音文件录制。众所周知，MP3格式的文件小，存储量大，一张MP3光盘可储存相当于10张CD的声音文件。一套田连元的《杨家将》102回，只需要5张光盘；一套袁阔成说的《三国演义》365回，只需要16张光盘。这样一来，不但减少了光盘数量，方便了用户使用，更重要的是大大地降低了成本。MP3文件不仅能在电脑上播放，还能在MP3播放器上播放。你可把光盘上的文件下载到MP3播放器上，上班的路上，或者是郊游时，都可随时随地听评书了。



袁阔成老先生说的《三国演义》可以说是经典中的经典，不知道迷倒了多少代听众。“家佳听书馆”特意为这部经典中的经典制作了电脑版的听书，采用了最小的文件压缩格式，全书365回只需要两张光盘。不管是收听，还是珍藏，都是不可多得的精品。





评书产品之外，“家佳听书馆”还推出了相声MP3光盘产品。其中包括已故相声大师侯宝林老先生的相声精品集，相声泰斗马三立老先生的相声全集。这些让后人只能仰视的大师们的作品集，也是不可多得的珍品。除了大师的作品，也有深受广大群众喜爱的笑星侯耀文、石富宽、李金斗、陈涌泉等的作品。

名著小说也是“家佳听书馆”产品中的一部分。把小说朗诵出来，录制成MP3光盘，让喜欢读书又没有时间读书的人可以听书。产品包括世界名著《汤姆·索耶历险记》（马克·吐温）、当代通俗小说反映都市女性情感生活的《空镜子》（万方）、描写两个中国人在日本的爱情的《泪滴痣》（李修文）、现代恐怖小说《恐怖773》（周东）和风靡大学校园的《张震讲故事》（张震）。除此之外，“家佳听书馆”为了适应市场经济下公司管理人员的需要，推出了商业管理书籍的听书产品，有讲述创业抉择的大寓言《商战武器——穿越玉米地》（吴晓波），以及介绍美国经济中流砥柱般的人物格林斯潘一生的《艾伦·格林斯潘》。

专业动画游戏制作培训机构



电脑游戏产业（数字互动娱乐产业）经过20年的发展，已成为21世纪发展最快、与影视和音乐等并驾齐驱的全球最重要的新兴娱乐产业，无论在国际还是在国内，都拥有非常广阔的市场前景。目前，全球的游戏产业发展已超过了全世界电影票房总收入。亚洲的游戏产业发展也十分强劲，日本的游戏产业的发展已超过了其汽车产业，而韩国的网络游戏已成为其国民经济的支柱产业。我国的游戏产业随着因特网飞速的发展，更是犹如雨后春笋般处于蓬勃发展中。数量庞大的游戏人群为这个产业的发展培育了肥沃的土壤。但是，国内游戏市场目前应该说尚处于初期发展阶段，最主要的问题是缺乏专业的游戏专业教学机构，使无数有志向投身这个飞速发展的行业的有志青年得不到系统的、全面的、具有针对性的教学工作。这导致了中国数字游戏产业的人才极为短缺，严重制约了本土游戏制作产业的飞速发展。



作为国内首家专业动画游戏制作培训机构，上海托普信息技术学院与台湾风雷时代合作，于2002年全面引入北美地区著名的培养专业游戏人才的学院——加拿大高科技互动艺术学院的课程体系与主导师资，率先在国内推出首家互动艺术专业培训项目，系统地培养专业动画游戏设计师。高质量的师资和与国际接轨的教学体系，已让一部分学员深切地体会到了互动艺术的魅力。本刊记者在一次采访中，详细了解了该院游戏专业培训的情况。



在国内整个学习周期中，学生将接受十几门课程的系统培训，其中包括美工基础、软件工具应用、游戏基础理论及设计制作等方面。游戏体系结构Ⅰ将教授游戏设计相关课程——角色设计、情节创作、平衡控制等。游戏体系结构Ⅱ侧重音效方面的教学，同时教授开发团队管理和职位分工相关知识。在游戏引擎这门课里，学生将学习如何熟练掌握并使用一种成熟的引擎，包括其中的图片、模型、脚本编辑器、资源的导入和导出、文件转换、游戏生成的技巧。美术美工是CIA教学的侧重点，整个学期将会有两门人体素描课程：第一门课将教授传统人体素描和解剖理论基础，每周进行一次模特素描；第二门素描课将让学生对人体形态和模型解剖作进一步的学习研究，并学习部分动物解剖。美术理论囊括和游戏设计相关的艺术基础，包括雕塑、概念艺术、构图、色彩理论、图形设计、图形标志设计、透视技术等。学生们在角色设计课上不但要学习单纯的人物创作，还要了解文字表述、粗略分段、面板设计、动作注释、相机移动及符合行业标准的故事版的方法。此外，由于游戏设计必须以二维和三维动画为基础，所以学生还必须修习传统动画制作，包括其基本概念和技术，学习使用2D软件对动画进行编辑和重放，如何配音等。Flash卡通和游戏同时也是教授课程之一，学生通过学习向量制图、绘画、颜色及图层技巧、Flash电影生成原理来设计线游戏和卡通。学习的三维制作软件分3个部分，其中Maya有3个阶段贯穿学习的全过程。第1阶段主要介绍如何利用NURBS和多边形、动画基础来建模，如何生成图像，学习对象纹理贴图、着色、摄像机及灯光在三维空间工作原理，主要学习内容为动力学和粒子及非线性动画。第2阶段的Maya教学教授学生如何用低数量多边形建模技术为游戏减少演算负担，并侧重于纹理贴图在模型应用上的特殊方法，以及如何动态捕捉这样的动画技术。在第3阶段，学生们可了解Maya的渲染系统，并学习动画作品和电影技术相结合，以及产品的应用渠道知识。除此之外，学校在Photoshop和3D Studio Max上也开设了相应课程，教授学生如何利用各种图形技术结合三维建模进行美工设计。最后是指导游



下转101页

上接100页



戏设计，给学生指定时间，用所学到的全部技能完成毕业设计。

今年第2期互动艺术培训班将于9月份开课，目前招生工作已全面启动，据悉，由于自去年开设此专业课程以来好评如潮，加上作为中国最大城市、经济最繁荣的上海在非典防治工作中采取了有效的措施，优良的城市环境使得希望到上海参加今年学习班的人数急剧增加，而学院为了保证教学质量今年只计划开设3个班，报名将额满截止。国内咨询电话为上海021-58215768-107/108，学院互动艺术培训认证中心电话是021-68025599、021-68021312，加拿大地址为College of interactive Arts#703-1155 Robson Streedt,VancouverBritish Columbia,Canada V6E 1B5。



广告索引

合金装备2



制作公司：KONAMI
发行／代理：空间互动
产品类型：动作
上市日期：2003年7月5日
参考价格：68元／DVD9
服务热线：010-82782915

《合金装备2》（又名：潜龙谍影——真实之影）PC（下面简称为MGS2）在超重量级的大作《合金装备2：自由之子》基础上加入了大量的VR任务，以及为满足喜爱Snake的玩家而加入的由前作的主角Snake来完成2代的一些任务的模式，按欧美的习惯，可算是《合金装备2》的黄金版，如今PC版的出现，使我们终于有机会欣赏小岛秀夫先生导演的这部一流的“影片”。

画面、容量

不管是在份量上，还是在个头上，这都算得上“巨作”，MGS2应该是第一个要用到一张DVD D9的PC游戏了，不知为何容量会如此之大，照理像这样的全3D游戏，过场动画都是引擎生成的，并不会占用多少空间。像《虚幻2》那样的图像质量也不过用到2CD，其中材质占了1G多，而MGS2受PS2机能所限，材质质量是比较低的。不过容量并不是什么大问题，想玩总是有办法的。最需要关心的还是移植的效果。游戏在有些ATI的显卡上似乎有问题，另外跟很多人反映的情况一样，我也是在设置里把运动模糊关掉并且使用默认的绘图质量后才能正常运行游戏，否则会慢得没法玩，而且还会导致系统出错。看起来移植版是存在兼容性的问题，这也是日本游戏移植到PC上常见的毛病。好在设置好之后再运行就很正常，一路玩下来还是很稳定的，只有一个问题，就是如果按Tab调出选项或地图时切换到桌面就会导致系统出错。

游戏开始时可选择先玩油轮的部分，这是一个承上启下的序幕，仍然由Snake来完成。画面风格也跟1代一样绿色调为主。储存的频道那头虽然不是MEI LIN，但也会“念”一些中国的谚语。而Game Over画面也是与前作一样的，总之是尽量让玩过1代的朋友有亲切感。当然，如今的Snake虽然身手仍然敏捷，但已不是当年那样英气勃勃了，现在的他更成熟，像一个久经沙场的老兵。在油轮事件的最后，他沉入水中，从此生死不明。于是2年后到海上平台解救被“DEAD CELL”组织绑架的总统等人的任务便交给了新手——代号“雷电”的Jack执行。英气勃勃的他像是一只初生的牛犊。他的出场跟当年Snake一样：从水里上来，上电梯升到楼顶，



至此游戏才正式开始。这次游戏中穿插了大量的动画，镜头、音乐音效等的应用都是电影的表现手法，剧情同样精彩而有寓意，很多东西都是现实情况的映射。各个角色的刻画也很出色，如DEAD CELL的几位成员：神出鬼没的吸血鬼VAMP、因子弹都会自动避开她而求死不得的“幸运”、疯狂的炸弹制作专家“胖子”等，个性都很鲜明。MGS2比1代更像一部出色的电影。在这种媒体和观众都在为战争而兴奋时，它就显得更有价值，当然，要能用心去体会才行。

系统、操作

1代的PC版中，VR任务就是一个非常关键的模式。这一次就更是重点。在《合金装备2》中添加了几百个VR任务，有秘密行动、消灭敌人、使用各种武器、冻结炸弹、挟持敌人等多种模式，全部完成或者是符合其它条件后还会有一种模式，可能是类似一代中找出凶手那样另类的模式吧。这些任务一个是让我们熟练操作，而本身就是非常有趣的小游戏。众多的VR任务大大扩充了游戏的价值。



跟大多数日本游戏一样，游戏蕴藏的一些秘密和趣味的内容也是增强娱乐性的关键。游戏中经常可看到一些有意思的细节，这种东方人的细心正是大多数欧美设计者普遍缺乏的。

跟很多系列游戏一样，后续作品都是在第1代的基础上加以发展，合金装备系列也不例外。《合金装备》不但自身极其出色，而且给整个游戏界都带来了重大的影响，足可算作经典之作。而《合金装备2》虽然更为完善，也更为成功，但它的作用就没有那样重大了。当然，这只是表示它不宜被过度吹捧而已，它仍然是不可不玩的一流佳作。其实与其找很多游戏来装→随便玩玩→删，还不如找一个像这样的好游戏来细细地品味，思索故事所蕴藏的道理，观察各种有趣的细节，必然会得到极大的乐趣。



幻想水浒传II

GENSOSUIKODEN II

制作公司：KONAMI
发行／代理：空间互动
产品类型：RPG
上市日期：2003年7月25日
参考价格：68元／2CD
服务热线：010-82782915

幻想水浒传2介绍

日本KONAMI超级系列大作，于日本及台湾二地都受到广大欢迎的《幻想水浒传》即将全汉化和国人见面！

这次要推出的是剧情壮阔、登场角色多达140位之多的《幻想水浒传2》！



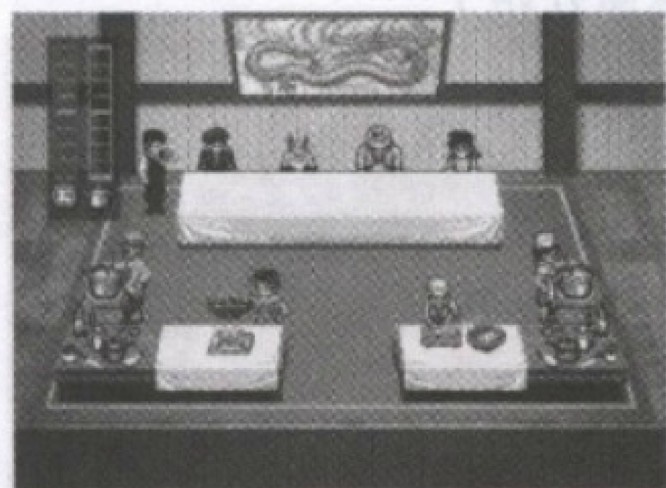
这款在发售当时就受到台湾民众相当喜欢的中国风RPG游戏，在厂商取得授权下，将在近期推出PC全中文化版本与国人见面！不管之前是否玩过日文版，这次的全中文《幻想水浒传2》绝对不要错过！！

在创世传说中，这世界的力量源自27枚真之纹章，它不但能孕育生命，也能毁灭一切。传说只要拥有27个真之纹章便能长生不老并拥有神奇力量，因此多年来世界诸国均为争夺纹章而争战不休。而其中门的纹章一族为了避免力量被不法之徒滥用，就代代的隐居起来。没想到，他们还是被发现，且全族惨遭歼灭。不过，门之纹章的拥有者悄然的逃过一劫，并誓言报复全世界！



现今赤月帝国在境内，赢得继承战争皇位的黄金之帝一巴罗沙，成了民众所爱戴的对象。但，几年后，巴罗沙忽然起了很大的变化，不仅变的暴孽无道，也纵容自己的属下贪赃枉法，一时之间民不聊生、天地变色。于是许多有志之士为了反抗帝国，将人民从暴政中解放出来，而成立了解放军。在帝国军与解放军的战争之中，108名天地之宿星一个一个的聚拢，其集结而成的力量撼动历史！理想、梦想、名誉、友情、忠诚及爱情，诸多想法驱使他们走向战场……

就如上述所言，纹章本身的力量是非常奥妙的与不可思议的。玩家可在旅途中获得不同的封印球，只要请纹章师将封印球内的纹章附于人物手上，该人物便可使用纹章的特殊魔法。一枚纹章最多可学会四种不同的魔法，强大攻击性魔法纹章有多种，包括魂魄、水、火、风、土、雷及驱邪等，像魂魄纹章，可施展一击必杀类的强力魔法，



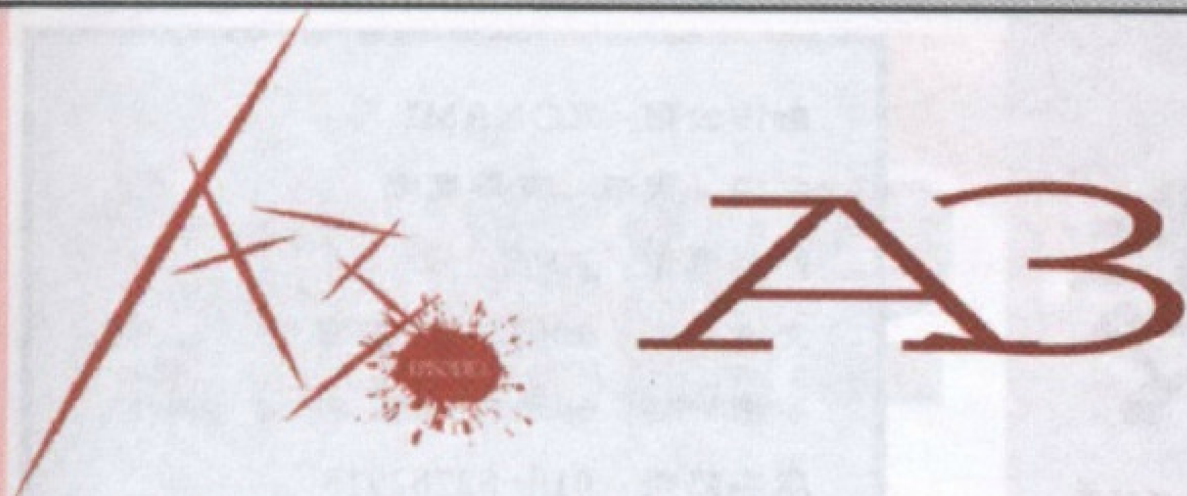
也是本故事中最主要的纹章；火系纹章，是单一及集体攻击的大毁灭性魔法；水系纹章则可施展回复的魔法。此外随着伙伴的添加，特殊的攻击纹章也会一一出现，如安的野猪纹章，可使出乱拳，造成敌人两倍的伤害。爆发纹章魔法真正力量的合体魔法攻击，更是此游戏的特别佳作，如火与土所生成的

焦土、土与风所激发的风烈牙、水与风所化成的水神舞等，在配合不同视觉的切换画面，将会让玩家感到极大的满足！除了纹章之外，威力惊人的协力攻击也不容忽视，当有两名志同道合的同伴同时添加战斗，那么他们一起攻击便会出现隐藏的友情技爆烈攻击，常见的组合有猛拳攻击、夫妇攻击、美少女攻击等，这种激烈的攻击方式可会给敌人带来2-3倍的伤害。

震天撼地的战斗系统

虽说这是一部常规式的RPG游戏，但它带来的多样式战技格斗可真的会让玩家大呼过瘾呢！而游戏中除了正统的RPG遭遇战之外，还包括了攻防部队的战争方法，及一对一的决战式格斗技。所谓一般正统的遭遇战，指的是玩家每次由基地出发冒险，都可带1-6人的队伍在广大的世界中冒险寻找伙伴，遇到的敌人是采地雷的方式出现。切入战斗画面后，敌我双方采45度角方式排列，回合式攻击。双方都分前卫及后卫两排进行战斗，玩家可发出攻击、防御、魔法、道具等指令，而战斗的窗口会因为各种不同的战斗效果采不同视点切换，震撼度相当的够！以攻防部队的战争来说，打的将不再是小团体战，而是成千上万的两军对垒战争。因此玩家必须尽所有力量不断的寻找108星，来增强自己的军队实力，如此便能而在战争时，将我方的军容系统明确的已各种不同的战术发挥到极限。玩家可自由运用突击、弓箭和魔法战术，这些战术都由三名人物带团组成的不同攻击，有擅长突击的渔夫组、湖贼组、欧吉组等，擅长弓箭的行家组、冒险家组，擅长魔法的美女军团、魔法师队等，当有盗贼、忍者、军师、龙骑士、商人等人物添加后，还能配合各项辅助战术赢得最后的胜利。一对一格斗式的殊死战斗，只有在某些特殊情节时才会发生，以凸显双方人物的恩怨情仇。高度运用摄影技巧的战斗画面，会让你战到热血沸腾。







制作公司：韩国ACTOZ公司
发行／代理：北京东方互动科技有限公司
产品类型：3D MMORPG
上市日期：2003年8月
网址：www.a3.com.cn

故事得从世界的起源说起，风鸟“艾利”（AIRDL）所居住的巨大的蛋里有一棵世界树，大家称之为斯巴杜（Silveradoo），树梢挂着日、月、星辰，树枝支撑着6块大陆，树根下生活着用蛛丝供给世界情感和生命力并记载生物和人类命运的9只黑蜘蛛，而我们要说的，就是在6块大陆中位居第2的地狱之沼（HELLMARSH）。

A3是一款由韩国Actoz soft开发的全3D网络角色扮演游戏，在这里，也许可以找到你一直所期待的冲击和震撼。

全新的视觉冲击

由2000多个多边形构成的精致角色，将会一直陪伴你在这个世界中走下去，在不断地提高自己能力的过程中，随着装备的改变，形象也会一直不断的变化，每一次改变都是一个全新的自己，不要忘记保留每次换装时的形象照，那可是自己一步一步走过来的艰辛历程，等到了高等级以后再回过头来看看，心里是否会充满了回忆和感动呢？

上述表现，加上人物的200多个动作和100多个特殊效果技能，各种不同的装备组合攻击构成的1000多个动作和背景显示的环境效果，让你感受如电影一样流畅的视觉冲击，打怪练级再也不会枯燥，不过千万不要因为欣赏得过于专心而让你的角色在游戏里挂掉哦。

丰富的任务设置

厌倦了单调的打怪和练级的人，也绝对不会发现自己在游戏里无事可做，1000多条随机获取的任务正等着你来完成，完成之后则可获得经验和物品奖励，有时候奖励可能会是你梦想不到的好东西呢。千万不要以为这些任务就是单纯地找人打怪拿东西，有的任务之间是有千丝万缕联系的，当你把一些蛛丝马迹贯穿到一起，也许就会发现这个世界不为人知的秘密。



无法预测的概率机制

喜欢收集装的玩家也一定会觉得满意，A3采用了无法预测的概率机制，让你绝对无法预测顺手拾起的物品会具有什么样的属性。游戏中会出现5大类防具装备，而且除了一般防具装备以外，还会出现一些特殊的防卫装备。与防具装备的种类划分略有差别，游戏中出现的武器装备总共分为10种，而每个种类中又包含10个级别，如此庞大的装备系统相信一定会满足各类玩家的需求。

如果这样你还觉得不够的话，游戏中提供了升级甚至降级宝石来给大家打造自己的专有装备，想要具有独一无二的个性装束还是需要最强悍的附加属性呢？这一切都是由你自己来决定的，不过小心哦，改造东西可不是随心所欲的，可能某件垃圾无意间会成为罕见的极品，而极品不小心处理的话也可能让你后悔莫及，是不是很刺激呢？这一切都是有规律可循的，极品就是99%的努力和1%的运气，为了心仪的个性装，加油努力吧。

独具特色的随身宠物

一个人独处的时候是否会觉得孤独呢？在A3的世界里会有一个忠实的伙伴寸步不离地陪伴在你的身边，即使你走开了，它也会守侯在你的身边，不让那些怪物伤害到你的角色，用生命捍卫自己的主人。主人？是的，那就是你的宠物，由你抚养长大，和你一起经历风雨，一起成长的忠实伙伴。根据职业不同，宠物共有3种，战士的宠物称做疾风，外形像鹰的猛禽，能帮助主人战斗的更加快捷迅猛；圣骑士的宠物叫做不死鸟，燃烧着的火鸟，能提供给主人各种能力；法师的宠物则和法师本身一样具有神秘色彩，它有一个很好听的名字叫做灵，同样也天生具有施法者的潜质。宠物能提升主人的各种能力，至于向哪方面发展，则看主人是如何喂养的了，因此一定要善待你的宠物，千万不要让它饿坏了或是被怪打伤，只有它才是你真正忠实的追随者，一生不渝。

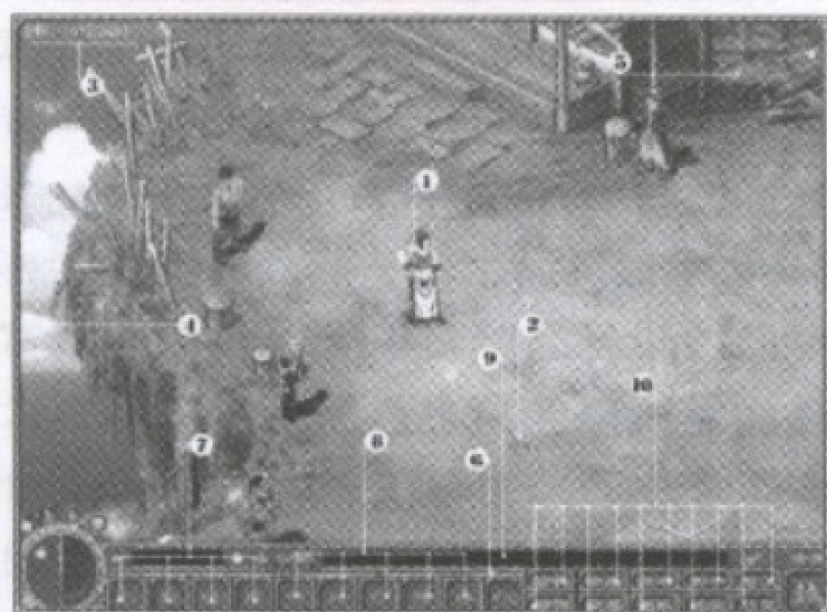
HELLMARSH历3442年，异界的勇士开始出现在这个大陆上，新的历史，从这里开始了……



征服之新手迷城



制作公司：天晴数码
发行/代理：网龙（中国）
产品类型：大型武侠网络游戏
上市日期：公开测试
服务热线：0591-7621935
网址：www.tqzf.com



炎炎夏日扑面而来，让人感到窒息难挡。而在如今更见喧嚣杂闹的网络游戏世界，《征服》的到来无疑让更多的人举目张望，这是怎样的一个世界？绝世神功横空出世，飘香剑雨胜似繁星点点，神兵利器惊江湖，众多精彩内容的展现，让你再次体验中华武林之浩瀚江湖世界，侠义情仇、爱恨情牵，这便是《征服》的世界。

从4月27日《征服》开放公测至今，不断有玩家涌入这个世界，火爆异常。不过，由于游戏一直都有大量的更新变动，使得众多新手如同进入一座迷城，不知如何游戏。这里，笔都便将为玩家作个全面的介绍，让你游戏如飞。

选职：征服职业

目前游戏共开放了22组服务器，选择一个自己喜欢的服务器登录吧。首次登录服务器时，将会进入创建人物画面。与此同时，你也需要为你的游戏人物选择一个职业，这将影响到玩家人物的发展历程。目前《征服》拥有三大职业：勇士、战士、道士，弓箭手一职尚未开放，这里便不叙述。

勇士，力量型职业，最大的特色便是可在游戏后期装备双手武器，更可综合双手武器之特点，或增双倍攻击力，或一手重攻一手重命中率，众多组合让人把玩无穷。不过，防御与命中率稍低是一大缺点，新人上手难度【中】。

战士职业则攻守均衡，无论单练还是组队练级都游刃有余，品种齐全的武器装备更是其一大特色，当然强大的XP技能也是其成名之作，新人上手难度【易】。

道士，与我们常见的法师一职相似，以施放法术为主。不过，道士并不是一个单一的职业，而是有着丰富的下属分支子职。比如玩家可在后期转职为水道士、火道士等五行职业。目前游戏中已经开放了水、火道士职业。水道注重辅助法术类，比如治疗术、复活术等。火道士注重攻击类，比如天雷落、火雷落等。新人上手难度【难】。

界面操作上手

人物的行动



人物有3种行动状态：步行、跑动、跳跃。系统默认为步行状态，在目标地点点击鼠标左键便会行动，为了加快人物行动，可切换到跑步状态。方法是选择屏幕左下角球形上方4个圆形按钮中的第2个。而如果要进行跳跃的话，便要在步行或跑动的同时按住Ctrl键。

物品的使用、装备与丢弃

用鼠标的左键单击主界面上的“物品”按钮，将会出现物品界面，用鼠标右键点击想要使用的物品，点击后即可成功使用（装备同理）。或者将物品放在快捷物品栏内（屏幕下中显示F1～F10位置），按相应的键盘同样使用。丢弃时，用左键拖住物品移出物品栏外，释放便行。

聊天

点选左下角4个圆形小按钮的第4个，便会在右侧打开聊天栏。聊天共分5个频道：公聊、私聊、帮派、好友、队伍，在不同的频道聊天，只能同属此频道的人才可看见。

聊天面板从左往右，第一个是聊天对象开关，此处存放着你保存的聊天对象的名单。向右一点的方框便是聊天对象了。

在聊天对象中加入对方名字有4个方法。

1.直接在聊天对象里输入对方的名字。

2.点开聊天对象名单后，从中选择想添加的名称。

3.按住Shift后，用鼠标左键点击屏幕内你想添加的玩家。

4.再往后便是聊天名单的添加/删除键了。此键会随着操作而变成“+”或“－”。







制作公司：WIZGATE
发行／代理：世模科技
产品类型：网络角色扮演
上市日期：2003年6月
网址：www.repent.com.cn

国内网络游戏的热闹景象想必在下不说各位也都看在了眼里，一年多来你方唱罢我方登场，没怎么让玩家们安生过几天。但纵观当前运营的这些游戏，克隆拷贝、名异实同者居多，独具新意的却是寥寥无几，这不禁使很多玩家从心底里感到了前所未有的失望。不过也并不是所有的从业者都不思进取，至少我们还能发现一些大胆创新的游戏，这次介绍的《使命》是这其中的一员。这是一款全3D网络游戏，游戏画面非常出色，游戏中玩家可选择4种基本职业，并随之衍生出更多的种族职业，根据不同职业还有24种魔法可供玩家选择……等一下，这些东西似乎听着都耳熟！对啊，这些本来就不是重点嘛，否则也不能放在开头来说，想要深入了解这款游戏的精华所在那还得继续往下看。

魔幻风格的游戏背景

和目前很多网络游戏类似，《使命》也是一款魔幻风格的游戏，不过其游戏背景相对于大多数类似游戏来说，显然更有新意一些。游戏中的故事发生在一个叫做普莱拉的世界中，在这个世界的东方有一块名叫阿拉巴克的大陆，有超过40个土著部族在这块历史悠久的大陆上繁衍生息，数量众多的部族同时生存在同一块大陆上，很自然，战乱的隐患也就无形中被隐藏了下来。古老的阿拉巴克大陆曾受到过神恩的庇护，在这片土地上分散着12块奥玛魔石，这些魔石据说是大陆魔法力量的源泉，能控制魔石的话便可获得使用魔法的神奇力量，并且将像神一般长生不老。魔石的这种可怕的力量诱惑着所有部族的长老们，为了占有更多的魔石，大陆上的所有部族都开始活动起来，他们互相之间进行着诋毁和攻击，由于参与部族的不断增多，这片古老的大地上先后发生两次大规模的种族混战。战争是十分残酷的，经过长久的战乱洗礼之后，古老的大地逐渐选择了主宰它的主人，Kumran和Basel两个部族在战乱中慢慢壮大了起来，他们先后建立国家，并进而逐渐控制了这片大陆上所有的魔石。不过灾难并没有就此结束，在战争带给所有人难以愈合的创伤以后，魔石的力量开始慢慢消退，与此同时，可怕的魔族力量却在这片孕育了无数文明的土地上慢慢兴盛起来。魔族的崛起速度出乎所有人的意料，一时间，大陆上的各部族都将面临生死存亡的考验，是遵循神旨，誓死完成护卫魔石的使命，还是仍然沉迷在野心和霸权的泥沼中不能自拔，所有喝米林河水长大的阿拉巴克战士都被历史无情地推到了这一命运的结点，阿拉巴克大陆以到了必须要进行抉择时，没有哪个生活在这片土地上的人可以逃避，因为他们根本无从选择，也根本无处逃避……



无差别PK，挑战固有思维

现如今一说起网络游戏来，首先让人联想到的往往就是PK，而说到这次介绍的这款网络游戏《使命》，首先给我们留下深刻印象的，恰恰也就是游戏中所采用的那套无差别PK系统，这套系统是这款游戏相对于以往同类游戏最大的突破之处。看到这里很多好奇的玩家可能都要问，什么是无差别PK系统呢？该PK系统的突破性又体现在哪些方面呢？所谓无差别PK，就是指玩家可不用顾虑等级、职业、阵营等等限制条件，完全自由地去进行PK。而该PK系统的突破性就在于，游戏的设计者有意在游戏中引入了类似即时战略游戏中的那种微控概念，让游戏中的战斗彻底生动鲜活起来，而不再一如既往地演变成玩家等级或者游戏时间长短的较量。类似的PK系统虽然在以前的一些网络游戏中也都做过一些探索性的尝试，但都没有《使命》之中做得这么具有突破性，让人看后都不由得为之心跳。在微控概念被引入游戏之后，可以说游戏中的PK环境就此发生了彻底地转变，任何玩家都不用再为等级的限制而苦恼，一个成熟的游戏玩家完全可通过自己娴熟的游戏操控能力，时时处处地展示出自己的卓而不凡。等级将不再决定一切，技术将成为主导战斗胜利的一个关键因素，真正的游戏高手再也不会因为练级的时间不够，而被一些只知道疯狂练级的玩家肆意屠杀，这是对以往固有网络游戏思维的一次全面挑战，也必将给网络游戏未来的发展方向带来一次革命性的影响。

神兵在手，天下我有！

不过无差别PK也并非那么纯粹，否则《使命》也就变成了类似《疯狂坦克》、





《大海战2》那样的纯技巧性网络游戏了。在这款游戏中，要想在战斗中达到战无不胜的地步，除了娴熟的操作、战术的运用，以及随机应变的能力之外，不断增强自身实力也是不可缺少的步骤。但是，由于在这款游戏中人物通过升级并不能增加什么对战斗有决定性的固有属性，所以增强自身实力的重担子就全落在了道具系统上。游戏中会提供近100万种不同的武器装备及道具，所有道具都还会按照魔法类（蓝字装备）、唯一类（暗金色装备）、套装（绿色套装）等分类，而且所有的装备道具都可利用卷轴进行升级，升级次数可达到10次以上，这款游戏的道具系统无论是从丰富性，还是从不可预知性来说，也都是前所未有的。更为重要的是，道具从此一改以往只是摆设的形象，没有合适的道具装备，纵使你有多么高深的道行、多么远大的抱负，都只能将其化作一腔悲愤，然后含泪去面对出师未捷身先死的困境。在《使命》中，道具就如同微操作一样重要，如果没有称手的武器你将变得不堪一击，而将如你是神兵在手的话，那么即使想要体验一回战败的味道，恐怕也会成为一件十分困难的事情。

对战无休止，乐趣不停止

看完上面对于无差别PK系统以及道具系统的介绍后，可能很多玩家都有些跃跃欲试了，不过相信其中一部分玩家也会随之产生一些焦虑。虽然游戏中引入了这么具有挑战性的PK系统，但游戏是否会给我们足够的机会来体验这种乐趣呢？有这样的顾虑其实也很正常，毕竟现在的大多数网络游戏都已经或多或少地对PK作了限制。不可否认，适当的限制PK的确对游戏环境的改善有所帮助，但这却也无形中也降低了游戏的乐趣。就当前情况而言，不限制PK肯定是不可行的，所以如何找到一种更为有效的PK限制方式，就显得尤为重要了。虽然直到目前还没有公认的最佳PK限制方式出台，但笔者认为《使命》这款游戏对于PK的限制方式就设计得非常合理。在这款游戏中，玩家除了可以在容许PK的区域开启PK开关对其他玩家进行受限制的PK之外，还可选择不受限制的PK。前面介绍过了，游戏中还存在克伦和巴萨两个完全对立的种族，游戏会提供一块公共大陆连接两个种族的家园，在公共大陆相遇时，玩家对于不同种族的其他玩家可不用开启PK开关直接进行PK，而且杀死对立种族的玩家不但不会受到任何惩罚，还能提高自身的阵营经验值。任何进入《使命》的玩家都能随时找到合法的PK对手，永无休止的对战，可使所有参与者充分体验到人与人之间对战的乐趣，这是游戏最为吸引玩家的地方，也是游戏的一大卖点。

不仅是PK，这里还有战争！

PK仅仅是玩家与玩家之间的战斗，最多也只能升级到由多人参与的群体PK而已，但这些显然已经难以满足当前玩家们的需求，我们需要的不仅仅是PK，还希望体验到真正的战争。作为一款全新的网络游戏，对于玩家最新的需求《使命》显然把握得很好。在这款游戏中，玩家将有机会参加军团、国家之间的战争，请注意，无论从规模的浩大，参与人数众多，还是战斗的精彩激烈来看，这都是战争而绝非战斗！《使命》中的“军团战争、国家战争”除了具备上述的基本要素外，还添加了“势力、攻城专用武器”等一些全新要素，这些新元素不仅是战争的规模更加浩大，而且使战争不再是打完就散伙的武斗，战争胜负的最终结果还将影响到游戏里的势力分布，势力的改变甚至会细微地影响到商店里商品的价格，可以说这款游戏首次将真正的战争在网络游戏中演绎出来。

除上述之外，游戏中的攻城战是最为精彩刺激的，也是最值得一提的。攻城战中，分为守城方和攻城方，守城一方的城主不仅可亲自领导守城，而且可通过赋税的收入来兴修城防，这里非常类似普通的模拟游戏，你可选择加强城墙、坚固城门等，并且城主还可以军团为单位雇佣自己的部队来协助守城。而攻城方也不仅仅只是用赤手空拳去面对厚实的城堡，作为攻城一方可制造各类攻城武器，例如撞城门的冲车、远程攻击的投石机等，如果这还不够看的，玩家还可通过挖掘隧道以巧攻进城池。这些虽然都是玩家间非接触的战略性战斗，但因为制作者的独具匠心，在效果表现上极具冲击力，中世纪那种激烈壮观的鏖战跃然于屏上的感觉，是难以用语言来形容的，一个玩家如果没有亲身经历过那样的战场洗礼，实在是一种遗憾。事实上，类似气势宏大的战争场面也是游戏的一大卖点，在当前的大部分网络游戏中，如此大的场面都是难得一见的。

正如各位以上看到的，《使命》就是这样一款强调PK对战与装备收集的游戏，在这款游戏中我们甚至不需要劳神费力地去亲自增加属性点，人物升级后的属性增加都是固定的。不过各位不需担心自己的人物会与别的玩家一模一样，具体属性怎么增长是要看“天赋”的，就如同亲自加点一样，最后每个人物都是会有所不同的，这可节省很多宝贵的时间，游戏制作者的理念在游戏中毫无保留地流露了出来。《使命》除了具备优秀网络游戏的所有特性以外，还能提供了一个相当完美的PK对战系统，这是一款别具一格的网络游戏，难道这些还不足以使你心动吗？





制作公司：XIAMEDIA

发行／代理：久游网

产品类型：MMORPG

上市日期：待定

网址：www.9you.com

网络游戏是什么？PK？升级？大规模的攻城？《猎人》作为一款全新风格的冒险类游戏，给目前的网络游戏市场带来了一股清新的夏风。《猎人》是一款全新的网络游戏，游戏中的人物和怪物完全是造型可爱的卡通形象。相对于其它网游来说，在《猎人》中人物角色不但可豢养怪物作为自己的宠物，还可带领宠物与自己并肩战斗。最特别的是这些怪物可以合成，从而进化成更加强大的怪物。玩家可以通过合成，将自己所领养的宠物逐渐进化成最新的，与众不同的宠物。



《猎人》的游戏背景是以神的战斗为开始的，居住在神的领域"DEOS"里的众神们要展现他们强大的力量，因此彼此间不断地进行战斗。这场混战一直持续到被称为"化合之神"的"UNIS"把最强大的7个神聚集到一起，并且把他们的名字统一成"OLIMPS"时才结束。

此时在神的领域中也有了大致的秩序。众神之间的争斗受到"OLIMPS"的制约，因此众神们需要寻找战争以外的其它方法来展现自己的力量。但是，在组成"OLIMPS"的7位大神之中"叛逆之神DISCODE"在这一时期逐步增强了自己的实力，并且到了最后他的实力达到了"OLIMPS"的其他6位神合力也不能抵抗的地步。面对这种"叛逆之神DISCODE"即将称霸打破众神间相互制约平衡的局面，被称为"结婚之神"的"MIXMASTER"在众神之间充当起了和平使者的角色。其第一个成果就是促成了"化合之神UNIS"和"魅力之狐KARMEN"的婚事。他们的孩子"创造之神CREARE"和"艺术之神ARS"出生之后，神的世界出现了新的平衡，神域也重新逐渐成为和平之乐土。

"创造之神CREARE"和"艺术之神ARS"的出世也让众神们认识到原来除了可以通过自己的分身诞生新的生命外，还可通过众神之间的通婚繁衍后代，不断进化出新的神类。但是众神间的争斗仍然没有休止……这样时而混乱时而和平的日子一直延续到人类的诞生。人类被"创造之神"赋予祝福，希望人类能创造出一个和平繁荣的世界，并且变成最强怪物的主人，也就是"猎人"……



游戏中的装备

MIX MASTER的武器有刀、弓、魔法枪等几类，并且各个种类按照威力和性能又各自有很多种武器，其价格差异也是千差万别。

防具分头部、胸甲、手臂、腿部等4个部分。另外还有各种各样的装饰物，如戒指（RING）、护腕（ARM BAND）等。

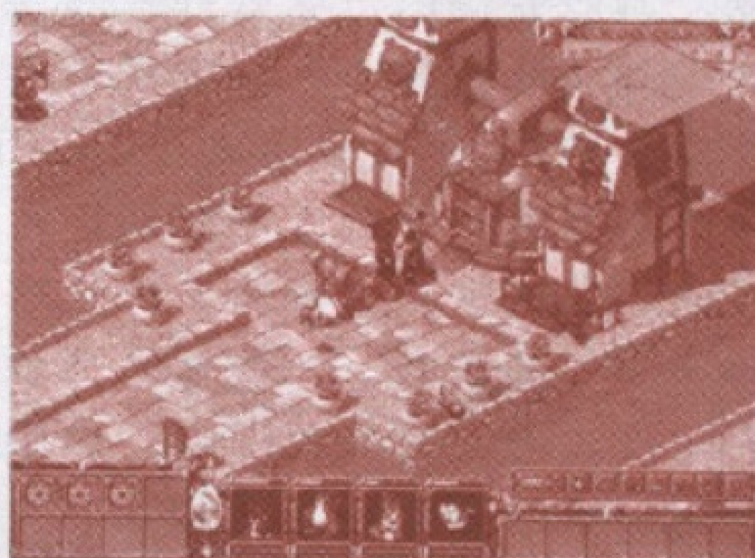
在实战中，领养的怪物可最多到3个，人物带领3个怪物与敌人进行战斗的方式可比不带怪物打敌人时的方式采用更加多样的战术并且从中取得不同的兴趣。并且在此时采用相对比较简单的界面，可让玩家进行比较有效的大规模战斗。

团队战斗中分玩家合作战斗和行会战斗，玩家合作战斗就是玩家自己组队形成一个相互合作的战队后进行的战斗。行会战斗与玩家合作战斗有所区别，是行会的头目带领由本行会的构成人员组成的战队来进行战斗的。在团体战斗中也能感受到与其它RPG游戏一样的大规模战斗的乐趣。

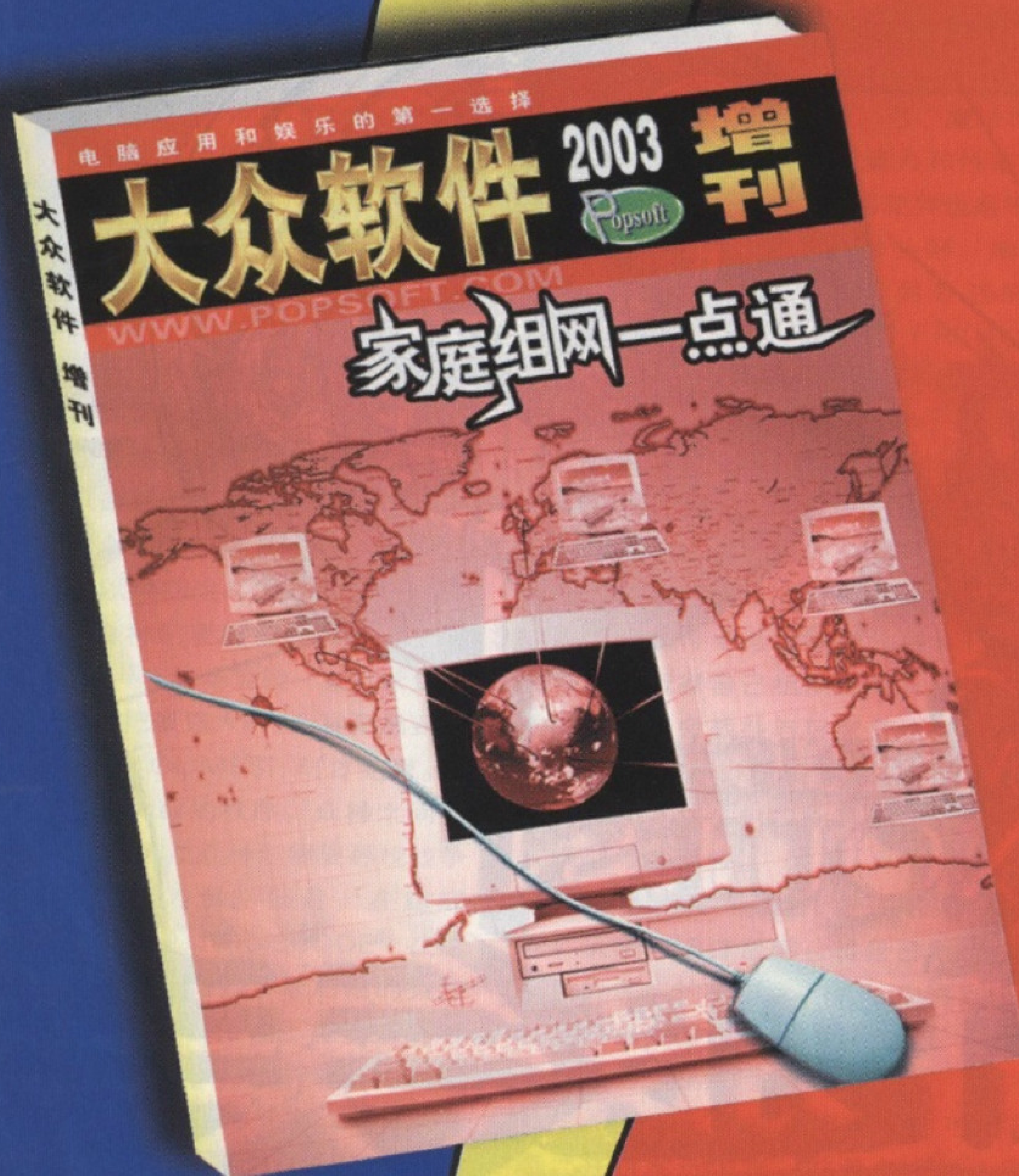
游戏中最有特色的一个要素是怪物的进化，即合成。玩家可通过合成，将自己所领养的宠物渐渐进化成最新的多样的模样，并且从中得到乐趣。合成不单单是通过自己获得的怪物才可进行，也可通过与其他玩家之间的怪物交换进行。

《猎人》中的通信功能，可让玩家观看好友的状态，并且发送消息。并且各个地方都可给好友发送E-mail，和小包裹的类似邮局的建筑，这样就不用为了给好友一件东西，必须走到好友所在地，而是可通过这个建筑直接给好友寄去。这种方便快捷的通信手段，可使玩家在游戏中更加灵活地与其他玩家进行沟通，感受网络游戏给玩家带来的更大交易乐趣。

作为一款清新可爱卡通Q版且充满了童真乐趣的大型多人在线网络游戏，《猎人》具有自身鲜明的特点和丰富的内涵，游戏建立起一座充满各式新奇、可爱、逗趣、勇敢又聪明的怪兽世界，在这个世界中你可帮助他们成长，训练他们战斗，PK或是有个善解人意的小宠物天天陪着你。聪明的你，不必犹豫，赶快来参与这个令人爱不释手的网络游戏吧。



大众软件增刊－家庭组网一点通



网络基础知识
自己动手乐趣无穷
家庭组网DIY地带
家庭组网的四种方案设计以及评估
实际动手篇
家庭组网后的共享上网软件篇
局域网设置及应用技巧和疑难详解
局域网网络安全
家庭上网方式全解
家庭游戏服务器搭建
网络游戏个人Server

3CD
超值价：25元
七月中旬上市 敬请期待

全国发行总代理：北京情文图书有限公司 郭雪青
地址：北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电话：010-65934375 传真：010-65934375
手机：13801353016 13311072581 邮编：100026

酷爽武侠网络游戏

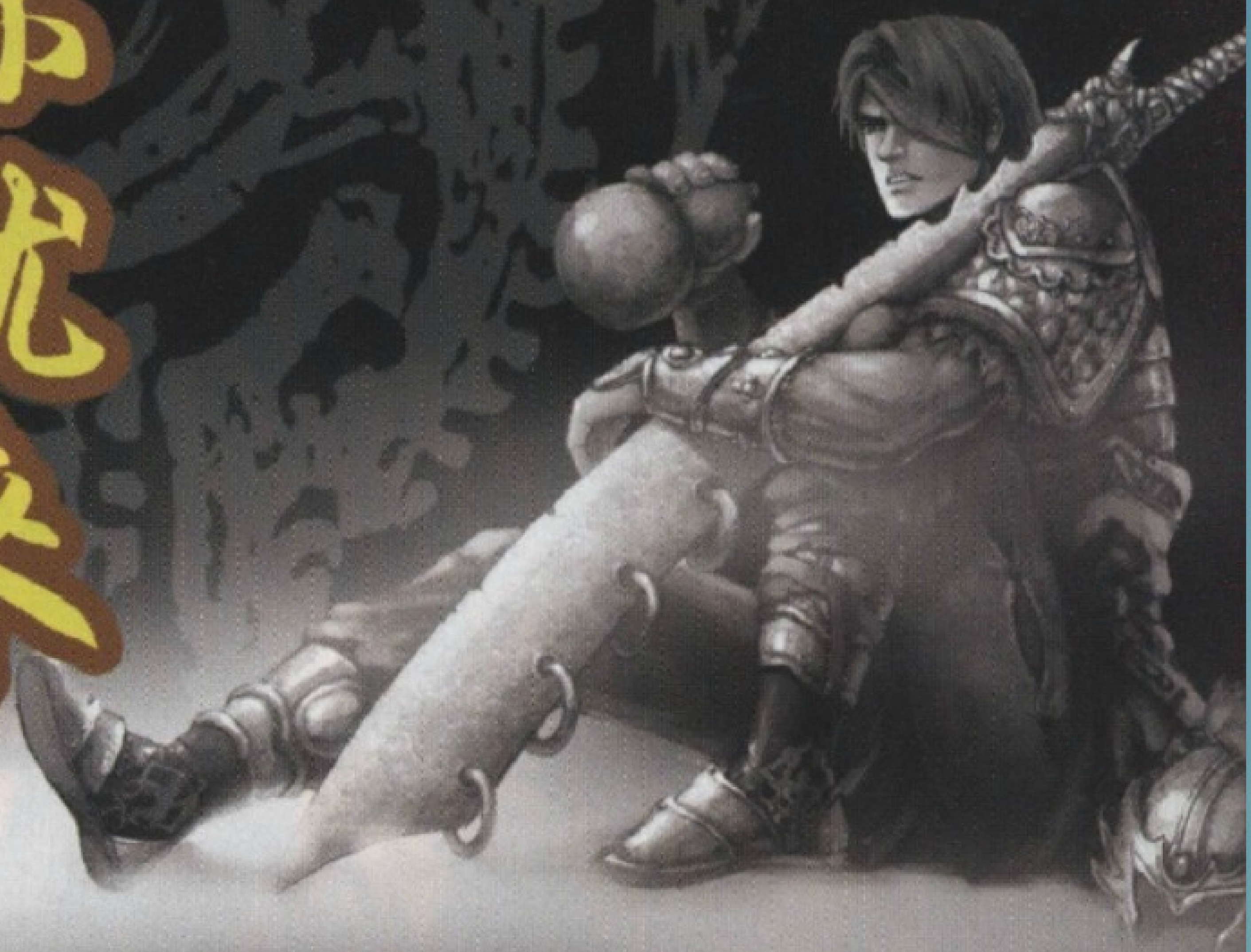
征服

想酷

释放欲望空间……

你就來







酷兵—宝刀宝石镶嵌

我无名

酷技—练就绝世技能

我无忍

炫光中你只有1秒机会



酷战—争夺帮派总坛

我无泪

兄弟们说敌人的血会流的更多



方正科技 无限精彩

自2003年6月15日至8月31日，凡以全国统一零售价购买部分机型方正家用电脑免费赠送《征服》客户端及收费后50小时免费游戏时间

TQFK0016@ND.COM.CN

发送您的联系地址至此邮箱即有可能获得《征服》超酷海报及精美攻略手册

研发：天晴数码娱乐 总代理：网龙(中国)公司 总经销：智冠电子(北京)有限公司 网上垂询：http://www.tqzf.com/

《西风狂诗曲》正传 韩国耗时三年巨作

韩流再袭 掀起二度狂潮

继韩流代表作《创世纪战III》成功登陆国内，育碧软件携续作再度进军

创世纪战III 第二篇章

西风狂诗曲正传 THE WAR OF GENESIS III



寒流侵袭

体验一部伟大的史诗般的作品

凡购买《创世纪战III:第二篇章》的用户，凭包装内的优惠券即可以39元的低价购买《创世纪战III》

上古传说

刀剑封魔录外传





上古世界风起云涌

格斗豪情再度引爆

总 经 销：北京万众合力科技有限责任公司
010-82627436/37/38/39
北京育碟苑科技发展有限公司
010-62557059/62557057

邮购地址：北京双榆树101信箱

收 款 人：万众软件俱乐部

邮　　编：100086

网　　址：www.wzclub.com



像素软件
PIXEL SOFTWARE

记者手札

到写完本期专题的时候，天空已露出如海水般深邃的青色，周围一片沉默，只闻四五点钟常见的鸟鸣。就在这清晨的鸟鸣中，我关掉电脑，倒在床上边听Beatles边看新购得的《海边的卡夫卡》。自打多年前养成了在睡前看书的习惯，一种难以言表的自卑感和淡淡的绝望就时常困扰着我。而这一感觉在我完成手里的文章时总会倍加清晰。用自己笔下的文字与看过的作家们的作品作一比较，无论如何也觉得困惑——为何怎的也无法提高自己的写作水平？为何自己永远也无法写出诸如《海边的卡夫卡》中“巨大的乌黑的雷云以缓慢的速度穿过市区，就像要彻底追究失落的道义般将大凡能闪的闪电接二连三闪完，很快减弱成东面天空传来的微弱的余怒残音”这般生动的字句？为何总是在该用哪个成语的乏味选择中踯躅不前？为何总是徘徊在事物本质的边缘而无法将其牢牢把握？若说类似村上春树这类的大师始终无法企及，相比自己的同事我也时常觉得汗颜。

我也时常用一些理由安慰自己，比如毕竟我阅读的那些书籍大多是纯文学作品，与相对专业的“专题企划”这类栏目不同，我无法肆无忌惮地将自己乱七八糟的想法和突如其来的灵感涂抹在上面，而要随时保持理性的头脑进行更为理性的分析，我需要的是严谨——其实这是完全错误的，我比任何人都明白这一点。

哪怕再专业、严肃的题材也同样能用生动的语言表达，只是你还没掌握而已——这是我始终惧怕的内心的声音。

怎样才能让自己的文字更具冲击力？就此事我也曾专门向生铁请教，他告诉我，若你看到这些大师的作品不觉得绝望反而不正常，因为他们是大师嘛！拥有一般人必须仰视才见的水准，达到谈何容易。他的答案虽然没什么建设性，却让我觉得心中有些释然，毕竟不是人人都能成为大师的——我们能做的唯有努力而已。

Littlewing
Littlewing@popsoft.com.cn

盗亦有"道"的私服产业

■本刊记者 Littlewing

私服是指未经版权拥有者授权，非法获得服务器端安装程序之后设立的网络服务器，它属于网络盗版。

前不久，许多游戏业者都收到一封类似广告的商务信函，发信者以花团锦簇的文字鼓吹自己的《传奇》私服，并信誓旦旦地承诺使用他们改良的私服版本及在他们的运营下私服将带来每月至少数万元的利润。与那些网上赚钱的垃圾邮件不同，信中提出了具体的购买、操作私服的方法，而私服的网站也五脏俱全。当你登录信中提及的网站时，除了能找到私服的架设方法、答疑解难之外，还有24小时的技术支持和供用户讨论的论坛。他们甚至会随时接受用户的投诉，封杀私服中的外挂，大有与官方服务器分庭抗礼的气魄。加之一直备受关注的"热血私服联盟计划"，让记者感到私服已不再是如它出现伊始那样仅仅是个别用户或网吧老板的个人行为，而已经形成了一条畸形产业链，开始向正规化、商业化发展。

这让记者想起了欧美小说中常常提到的盗贼公会——扒手、强盗们看到他们单独行动的同志的尸体挂在城墙上的景象，便开始团结起来，以严格的规定约束彼此，并为协会成员提供训练、提供在法庭上作证的不在场证明和遭到追捕时的藏身之处。而官方总是会在突袭盗贼协会之后宣布该协会已经关闭云云，然而习惯了这类官样文章的市民早就知道盗贼协会还在某个地方存在。平民作为盗贼的受害者，虽然讨厌盗贼，却对盗贼协会感到相当骄傲，那些合法抢夺百姓辛苦钱的奸商才会对盗贼协会大加抱怨。不难发现这与私服的发展颇为类似，虽然在网上几乎天天都能看到"XXX厂商重拳打击私服"的新闻，但每当有个别私服被查封，总有更多的私服涌现出来。而网络游戏的用户似乎也并不在乎他们的钱落到谁手里，比起某些官服慢吞吞的升级速度、各种为延长玩家游戏时间而被屏蔽的功能、对外挂的软弱无力，私服更懂得如何抓住玩家的心，有相当数量的玩家宁可在这些法外之徒的服务器里享受畅快升级和强大装备所带来的快感。所以，题目中盗亦有"道"的道并非道德的"道"，而是门道的"道"。

那么私服产业目前究竟发展到何种地步？如何才能彻底解决私服问题？这就是我们要在下面讨论的内容。

私服发展现状

目前国内的私服主要集中在RO、EQ、《传奇》和《传奇3》等几个游戏上。EQ的私服来源于国外EQ测试版所提供的一个虚拟网络程序，有好事者将其修改变成了私服。作为堪与UO比肩的欧美网游精品，在习惯了韩国网游快餐的中国玩家中EQ却是叫好不叫座。同时EQ本身的特点是世界庞大，游戏独立性强，游戏本身内涵丰富，即使没有很多人支持，邀三五好友一起探索诺拉斯大陆也乐趣无穷。所以虽然EQ的私服从网上提供下载发展到有服务器端源程序的光盘贩卖，依然对官方服务器冲击不大。



EQ私服服务器端光盘。

前一段的RO私服还只是一个原始测试版本，基本上没有可玩性。人物不能用技能、不显示技能点、战斗时不显示装备，准确说

这是一个第三方开发的Server程序，这一切都使它与官方服务器不具有可比性。而RO的私服如今规模开始迅速扩大，某私服的最高同时在线人数达到4000以上（未收费时），与官方服务器不相伯仲，开放的游戏内容、功能比官方服务器要多，外挂打击严厉，对诸如冰墙封门等官方不加约束的行为也有警告甚至短期停权，从拿到手里的私服服务器端来看，它已经是个非常完善、齐全、强大的程序，支持手机注册，目前已收费。

《传奇3》的私服规模就大得多，据记者了解，自光通宣布运营《传奇3》开始，《传奇3》的私服就随之出现了。《传奇3》在中国大陆地区刚刚进入内测阶段，公测尚未展开，私服如此“超前”还是头一次。据相关人员透露，《传奇3》私服已经颇具规模，有些网络公司甚至都参与到《传奇3》的私服运营中，哈尔滨规模最大的私服甚至达到20 000人在线。但以上所有私服比起盛大《传奇》的私服来说，无疑是小巫见大巫。

自从去年10月《传奇》客户端泄露以来——盛大方面的说法是意大利《传奇》服务器源程序泄露，用“忽如一夜春风来，千树万树梨花开”来形容《传奇》私服的传播速度毫不为过。《传奇》私服横扫全国各大城市，SARS出现以前，长沙的网吧私服客户端程序普及率达到100%，最多时运行私服总数超过350台；成都100多家大的网吧中80%都架设了私服，传奇服务器端汉化版光盘即使价格远超其他盗版光盘，依然销售火爆；在深圳，平均每个网吧玩《传奇》私服的人数在一半以上；南京、杭州私服的网吧覆盖率也几乎都达到了100%……但这时的私服都还算是网吧老板为了追求短期利益的个人行为，之后SARS的威胁和文化部与盛大的携手打击让网吧中的私服急剧减少，但用户对私服的需求却有增无减，也促进了《传奇》私服的进一步发展。从今年开始，这些私服已经不再仅仅是提供相关服务器，越来越多的私服学起网络运营商，建立起自己的一套体系开始了商业化进程。

记者点击进入了一个比较热门的《传奇》私服站点，在这个网站上，可以看到游戏公告、游戏指南、相关下载、客服专区、商务联系、玩家论坛等项目，页面上还有最新的私服消息、游戏截图、玩家调查等。每一个项目都不是摆设，游戏资料齐全、教程详尽细致，可以说达到甚至超过了一部分正规网络游戏公司网游产品主页的水准。同时这些私服打出了广告宣传自己在服务、收费上的优势，抓住一些正规游戏运营商的弱点大作文章，吸引了大量用户。从私服的运营和收费模式上看，不但分内测、公测等运营阶段，吸取了正规游戏运营商售卖点卡、月卡的收费方式来面对普通用户，还发明了更具诱惑力的会员制来吸引有架设私服意图的个人和网络公司加盟。针对用户和私服业者的会员制各不相同：普通用户加入会员可根据交纳的费用得到相应不同的级别，高级别的会员在游戏中能拥有较高等级的人物和强力装备，收费标准在100～300元不等，按一个拥有5台服务器的私服能容纳1万人计算，一个满负荷运转的私服仅这项至少就有100万的收入，更别提在此基础上的增值服务所带来的利润了。对于私服业者来说，高级别的会员则能获得更完善的服务器端版本和服务，比如某家私服站点的五星级会员需缴纳1000元，相应的，会员除能得到《传奇3》汉化客户端+《传奇》典藏正式版服务器端程序+《传奇》管理工具+《传奇》修改工具+《传奇3》商业版服务器端程序+《传奇》收费系统外，该私服提供者还会负责安装调试和后续的版本升级。

在这些网站上，我们还发现他们与其他私服商的密切配合，许多私服商结成了联盟来共同推广私服。要将私服商业化需要私服商具有相当的实力——在这个被称为“热血私服联盟计划”的计划中，私服商们希望通过个别强大商业力量的支持来推动整个私服产业的发展。从有架设私服愿望的个人到有资本但缺乏技术的商家，从拥有服务器但不懂技术的私服商到技术、设备、网站完备的私服商，在计划中都有其相应位置。在私服商们不遗余力地推广和惊人的**团结**下，许多私服运营商已经完成了资本的原始积累。他们已不仅仅满足于“存在”和“盈利”，他们甚至要与正规的游戏运营商一争高下，事实上，他们也确实拥有这样的实力。

网游运营商看私服

在受到私服影响的群体中，商家无疑因为直接的利益冲突而站在私服的对立面，那么他们是怎样看待私服的呢？

就此本刊记者对受私服影响比较严重的盛大网络、光通、育碧、游戏新干线等几家公司进行了采访，盛大公司对待私服一向毫不留情，特别是在盛大决定与Actoz分道扬镳之时，他们表示“私服”的出现影响了盛大50%的收入，盛大公司总裁陈天桥说：“私服让盛大损失惨重，如果Actoz不向我道歉，不降低分成比例，我陈天桥决不向他们再支付一分钱！”但在此后我们从盛大公司官方处得来的数据却是《传奇》2002年6月收入为370万美元、7月370万美元、8月740万美元、9月370万美元、10月556万美元、11月630万美元。“私服事件”发生在9月28日，影响应该在10月，但10月《传奇》收入高于9月，11月收入高于10月，于是有人质疑盛大，在“私服事件”之后收入一路攀升，何来私服对盛大收入造成严重影响？



RO私服登录界面。

也许盛大公司永远都不会回答这个问题。今天，当记者决定就私服问题对产业产生的影响一事向盛大公司询问情况时，盛大却称：“不愿接受有关此话题的采访。”对于

他们的拒绝，本刊记者可以理解，毕竟它与Actoz的纠纷已告一段落，《新传奇》与《传奇3》等也都有了自己的归宿……

育碧软件网络游戏部经理陈皓表示，私服屡禁不止的根本原因还是利益驱动，只要有市场就会有人去架设私服。目前国内的网络游戏大多来自国外，作为代理商有责任维护外来产品的知识产权，这也有助于维护我们国内厂商的信誉和与国外厂商的进一步合作。而无论是因私服遭受客户流失的厂商还是玩私服无法得到应有服务的玩家，都是私服的受害者。对于私服育碧仍然会采取坚决打击的态度，从两方面入手，一面在技术上抓住源头，确保程序的安全；一面加强服务，让玩家体会到官方服务器的优势而自动放弃私服。

光通代理运营的《传奇3》私服现象相当严重，光通对此也表示出“坚决打击，毫不留情”的态度。对于私服的多种收费方式、分散经营等运营方式，光通也明确表示：私服存在的本身就非法，就像我们不能认为一个小偷尽管“技巧”高超，而产生学习其“技术”的念头。私服同样是这个道理，其本身的非法性已经决定其不存在任何可取之处。而对于私服给光通《传奇3》运营带来的影响，光通方面并未过多提及。

游戏新干线公司的副总经理廖奇建的观点则更具现实意义。他认为私服的猖獗源于国内对知识产权的意识淡薄，没有意识到破坏知识产权的严重后果。国内目前的法律对这方面的管制也很模糊，客观上提供了私服肆虐的空间。官方除了要严格立法之外，对于法律执行的力度也要严格保证，目前国内最大的问题就是执法不严。同时也有部分原因是恶性竞争的结果，运营公司出于降低成本的目的采取措施，影响了售后服务，给了私服生存的空间。且据传闻有些私服是竞争对手厂商制作的，根本就是出于打击对手的目的，目前这方面已经有了一定证据。但更多的原因是过去盗版集团在网络游戏时代的演变，出于巨大利益的引诱，进行系统化、行业化的盗版行为。RO的服务器是原厂特别定做的，一台机器就要上百万人民币，没有足够的财力不可能做到。在打击私服的过程中，游戏新干线将一方面与韩国方面协商，从源程序的保障方面进行严格保证，防止再次泄密。另一方面尽快升级游戏程序，请韩国警方调查黑客攻击来源并严厉打击。国内方面，也应该在充分调查的基础上，聘请律师准备对境内私服的制作和提供者进行诉讼。

从厂商的言论中我们不难看出，商家普遍认识到单靠打击是不足以根除私服的，“服务”才是解决问题的关键。而私服真正侵犯的是存在于利益背后的知识产权，其实私服的最大受害者并不是玩家或厂商，而是整个产业。由于国内网络游戏大多从韩国引进，而不是欧美，所以很少有人知道这样大肆侵犯知识产权的结果。换作若是美国的网络游戏在中国出现商业化私服，完全有可能惊动美国相关企业行会，问题上升到政治和外交高度也不是什么新鲜事。目前韩国人还没有这样做，但从韩国人目前逐渐组织统一行会的行为来看，这是迟早的事情——私服的持续猖獗将对中国游戏企业造成毁灭性打击。



《传奇》私服充值界面。

玩家为何选择私服？

在记者与同行和玩家关于私服的讨论中，出现频率最高的两个词是**“自由度”**和**“服务”**。一位网络游戏从业者原来就曾经自己架设过UO服务器，只不过国内并没有正式引进UO，所以那时的UO服务器还不能算是真正意义上的私服。经历了从自己架设服务器到参与正规的网络游戏运营，他最大的感触就是：“许多架设私服的人比官方运营者更懂得游戏，所以他们个性化的私服比官方拥有更高的自由度，也好玩得多。”虽然私服的安全性与官方服务器有着根本差距，但对于玩家来说，游戏给他们最重要的东西是什么？是乐趣。他们需要在游戏中享受乐趣，仅此而已。玩家当然希望在更稳定、更公平的状况下游戏，如果

游戏运营商为了追求利益延长上线时间，屏蔽游戏中的某些功能而变相剥夺了玩家的乐趣，那么玩家还何必把钱送到他们的腰包里？

除去游戏的自由度和乐趣，私服和官方服务器竞争的重点就在于“服务”。记者从文化部相关负责人处获悉私服的准确概念：私服是指未经版权拥有者授权，非法获得服务器端安装程序之后设立的网络服务器，它属于**网络盗版**。从厂商的角度看上去确实如此——私服和单机游戏的盗版一样，直接分流了运营商的利润，但对于消费者来说，私服却与盗版存在着本质的区别。单机游戏盗版猖獗的根本原因是消费者的购买力，它与正版的竞争点在于价格。而对于私服来说，如果私服出现之初玩家选择他们只是因为免费和自由度高，那么随着私服的商业化，私服与官方服务器在价格上并不存在根本差距，二者比拼的乃是服务。谁能更好地保护用户利益，谁就能赢得用户的青睐。虽然我们并不想承认私服在这方面做得比正规网络游戏运营商好，但个别游戏私服迅速膨胀这个不争的事实却无法辩驳，某些游戏的运营商在这方面彻底败给了私服。

看看网络游戏的官方网站，有多少是一片虚假繁荣？与游戏毫无关联的选美、抽奖铺天盖地，满眼网上流传的美女照片和“狂抽猛送”、“终极快感”之类的噱头；让人直欲作呕的枪手稿，诸如“绚丽丰富的魔法效果”、“各具特色的人物设定”、“场面宏大的攻城战”之类的广告词千篇一律；眼见着不断攀升的上线人数，对游戏本身的过分吹嘘，面对外挂的怀柔态度……而事实上官方究竟能给玩家做多大的主？或者说究竟能带给玩家什么？家长制的工作作风、形式主义的工作方式是中国网络游戏界一直没能有效克服的顽疾。试想，当一个公司把他一半以上的精力放在维护本身利益和做表面功夫而非玩家利益上，担心自己利益受到损害而不顾玩家利益，所谓官方服务器还有什么权威？

相比起来，私服的“服务”虽只是极为简单的动作，却能落在实处，不需要广告投入，更不用支付什么代理费用，也无需考虑删除账号会有什么影响。他们往往把有限的资金投入到更实在的地方，这点从他们在网站上坚决封杀外挂的态度上就可见一斑。

根除私服任重道远？

随着私服的商业化，许多私服甚至站出来称自己是“官方”，这对真正的官方真是个莫大的讽刺。此时此刻，私服的嚣张气焰比单机游戏的盗版有过之而无不及，而一次次的查封和严打却收效甚微。难道说整治私服也要如打击单机游戏盗版一样积年累月么？

单机游戏盗版和正版在价格上竞争，而私服和官方服务器的竞争却集中在服务上。如果说消费者的购买力不是可以在短期内改变的因素，那么服务却可在运营商的努力下迅速改善。只要运营商努力提高自身

视野

Gamespot 2003年6月9日



游戏公司真的想探听玩家的秘密么？他们想知道你早餐吃的是什么或你穿的是运动衫还是贴身短裤么？是的，我肯定他们想知道。但相比之下大多数游戏公司更愿意探听到你对其游戏的看法。他们会通过统计表来了解玩家对游戏性的看法、玩家周平均游戏时间、玩家在游戏上的年均花销有多大等等诸如此类的东西……但这些统计结果不能代表一切。你或许无法从中得到真正有用的东西。

假设一家公司推出一款还算成功的游戏来，而现在这公司下赌注要做出更完美的续作，我们的问题是：如果只是按照开发者的经验、直觉和新想法，或者挖掘和完善前一款游戏的深度，公司会最终做出好产品么？

或许答案是肯定的。那些有足够才华的游戏开发者并不需要听取玩家们的意见也能开发出原创而高质量的游戏，他们不需要外界来教给他们怎么做。很多游戏的开发变得相当失败，因为开发者显然耗费了太多精力在倾听极少数玩家的诉苦声或某种需求上。我根本不认为一个伟大的游戏是靠听游戏迷的建议得出的，毕竟，如果我们懂得一切，就能做好游戏。

GameSpy.com 2003年5月29日



近日，3DO在加利福尼亚北部的联邦法院申请了破产保护。作为对于公司首席执行官Trip Hawkins近来筹款举措的回应，3DO公司现正寻求购买其公司或股份的买家。

“申请破产保护给予我们充足的时间来完成股东的转账工作。”Hawkins说，“我们希望破产的消息能够带来新的机会，而在这一点上，我们将重点放在寻求出售整个公司和股份的工作上。”

Hawkins同时指出，这个月初，他们在从事合并和出售游戏发行权的工作。其一名雇员还指出公司将会在7月份有一次大幅裁员的举措。

Hawkins在90年代初建立了3DO公司，在80年代则成功启动了电子艺界公司。最初3DO公司是一家游戏设备设计公司，其开发的领先技术，多由诸如Panasonic、Goldstar等公司制成多媒体娱乐设备。但在那一时期，相对于其他游戏机生产商来说，3DO开发的游戏机价格较高昂、且基于其游戏机开发的游戏数量较少，3DO最终退出游戏机生产而转向单一的游戏软件开发工作。

在网吧运营的私服界面。

的服务水平，多为玩家带来实质的利益，私服则不攻自破。所以解决私服问题的症结不在于打击力度或是私服本身怎么运作，而在于运营商的态度。

私服商业化对国内的网络游戏运营商也未尝不是件好事，私服采用的会员制等多种收费制度、对外挂打击的坚决态度、分散经营的运营方式等都给了网络运营商更多的启示。而相比私服业者之间惊人的团结，不知道那些恶意竞争的网络游戏运营商作何感想。对于网络游戏的发展以往已经说得太多，方兴东曾说："我们的网络游戏市场正处于供给和需求双重'跨越鸿沟'的关键点上，如同'干柴'碰上'烈火'，轰然而起，是必然的。"但在这种各方一拥而入的"必然"下，肯定会有一批公司遭到"洗牌"。网络游戏市场需要的不是公司之间的互相打压，而是协作和扶持，共同培育一片更为成熟的市场，在这点上私服的"联盟计划"做得似乎更好些。

当然，在我们的网络游戏公司自身寻求改观的同时，也不能对私服放任不管。与打压相比，"收编"似乎更能保证各方的利益。通过将私服合法化，把私服的用户吸收到官方服务器上，并对私服加以管理和利用，既解决了知识产权问题，又发展了更多的玩家，商家的利益也得到了保证，何乐而不为？据业内人士透露，某些运营的游戏存在私服的厂商，已经有意向在对私服打击的同时，将一些相对正规、技术完备的私服进行收编，将私服纳入到正常的渠道中。

私服的产生为网络游戏的普及与推广起到了不可替代的作用，同时私服也是危害产业的最大症结之一，私服和正规运营商之间的矛盾是不可调和的——如何将其引导为有利于游戏产业才是我们更加关心的问题。或许，这将成为改变整个中国网络游戏产业的起点。

PC GAMER Online
2003年6月5日

Random House公司推出了一本名为《毁灭之王》(Master of Doom)的传记，它记叙了在一个曾经不为人知的产业中诞生出的名声赫赫的明星——设计天才约翰·卡马克(John Carmack)和设计师约翰·罗梅洛(John Romero)是如何一步步走向成功的。在该书封面上的副标题这样写道：两个男人如何建立自己的帝国并改写了流行文化。

本书的作者名叫Dave Kushner，在书中，他记叙了卡马克和罗梅洛的成长经历对其日后制作游戏的影响。书中揭露了罗梅洛在继父的威胁甚至体罚下，依然出去玩《太空入侵者》等游戏，而卡马克又是如何仅仅为了看看苹果Ⅱ电脑的构造而撬开学校实验室的窗户，这位当今id公司的首席程序师却因此而被送进了少年管教所。

这本书唯一的缺点是全书中没有一张照片或插图，如果能看到卡马克和罗梅洛早年的个人照片或者id早期的团队是什么样子那该多好。总之，这是一本活泼有趣、值得向玩家们推荐的书。

IDSA
2003年6月3日

互动数字软件协会——Interactive Digital Software Association(IDSA)日前向美国联邦法院第八巡回审判庭做出的一致决议致敬，该决议指出电子游戏是受宪法保护的一种表达形式，政府颁布法律对其销售进行管制是不合法的。"这项决议对我们的立场给予了完全而明确的肯定，电子游戏同绘画，电影或书一样在宪法中具有同等的位置。"IDSA的总裁Douglas Lowenstein说，"这项决议向政府发出了有力的警告，试图管制消费者通过电子游戏进行娱乐是令人无法容忍的。"

这个裁决击败了密苏里州一项关于禁止暴力电子游戏销售的法律。该诉讼由IDSA、密苏里零售商协会和视频软件销售商协会等10家协会和公司联合提出。

业界风云

世模科技的网游新"使命"

■本刊记者 鸦嘴兽/生铁

如果你是网民，便不可能没有听说过联众的名头。这家创立于1998年3月的公司，率先在国内推出面向广大网民的休闲棋牌类娱乐服务，在电子商务甚嚣尘上的当时，这绝对是一个让人耳目一新的创举。不过新鲜归新鲜，那时网上休闲娱乐的概念尚未被人们所认同，棋牌游戏也不像门户网站那样能够吸引到人们的眼球，因此当鲍岳桥们的20余万元启动资金很快便面临枯竭的时候，大笔大笔的风险投资都与他们擦肩而过。

1999年4月，处于生死关头的联众遇到了时任中公网副总的谢文，他并没有对鲍岳桥500万元的开价表示异议。虽然今天看起来500万元确实低估了联众的发展潜力，但联众也从此获得了一个相对稳定的平台，中公网及其背后的上市公司海虹控股能够提供稳定的资金来源，这一点对于当时的联众来说是至关重要的。

不过此后的一年多，联众都显得比较平淡，并没有什么引人注目的举措，它似乎快要从人们的视野中消失了。

这种状况在2000年5月出现了转机：在谢文离职之后，鲍岳桥、简晶和王建华一致向拥有联众79%股权的海虹控股举荐钱中华出任联众CEO，联众也由此步入了良性发展的轨道。

2000年6月19日，钱中华上任不到一个月，联众就宣布推出俱乐部会员制，开始面向用户收费，此举在当时一片免费之声的互联网业界可谓是石破天惊。根据2001年年报，联众当年率先实现赢利3038.63万元，并为控股母公司海虹控股上交了2393.17万元的净利润，而这时正是绝大多数网络概念公司正在苦苦寻找赢利模式的时候；2002年中报显示，联众再次为海虹控股上交1015.76万元，全年盈利已成定局。

不过繁荣兴旺的背后也许就隐藏着痛苦，2002年正是网络游戏在中国大行其道的一年，盛大的一飞冲天让很多人眼热耳跳，海虹控股自然也不能免俗，但旗下亚联游戏、笑傲江湖等单位所运营的几款网络游戏并没有获得引人注目的成长，在这种情况下，很多人都很疑惑为什么手握2000万注册用户、最高同时在线人数达到30余万人的联众迟迟没有动作。

2003年4月份，腾讯携《凯旋》杀入网络游戏战场的消息震动了整个业界，同时业界也发现联众早生变局：钱中华已经在2002年12月任期届满，不再担任联众CEO的职务，并于2003年1月出任炎黄新星集团总裁，同时筹备成立北京世模科技有限责任公司，并立刻准备开始运营一款韩国3D网络游戏——《使命》。联众的疑问在这里似乎显露出了一些端倪，但同时也给我们带来了更大的疑问——钱中华领军的世模公司在网络游戏业界的新"使命"是什么？

为此，2003年6月10日，钱中华在位于国家图书馆北侧的中扬大厦炎黄新星总部接受了我们的专访。

网游情结

大众软件：我们知道你原来曾经从事过8年的进出口贸易，那么后来为什么选择了互联网？

钱中华（以下简称"钱"）：作出这一选择的主要原因是经过8年的实际工作经历，我认为在中国做外贸应该向两方面发展，一个是向制造商回归，依靠产品打市场；另一个就是依托市场，建立稳定的分销渠道。但在当时的中国，这两方面的条件都不很成熟，在这种情况下个人要想有所作为是比较困难的事情。从另一个角度来说，我认为互联网的重要性是毋庸置疑的，这种想法并不是现在才有的——1997年我加入互联网行业的时候，这个行业并不为人们所熟悉。互联网对于整个社会来讲都是革命性的，具有颠覆性的意义，你无法忽视它的存在。

大众软件：从目前来看，游戏和短信似乎成了网络业唯一的赢利点，你如何看待这个问题？

钱：曾经有个美国人计算过，他说互联网有77种赢利模式（笑）。其实我觉得网络到底有多少种赢利模式并不重要，关键是你要找到自己的独门绝技。在我看来，互联网的生命力在于它是一种前所未有的工具，人们可以通过它实现许多过去从来都不敢想象的事情，从这个意义上来说，游戏也只是一种工具而已。互联网的特点就在于可以结合多种方式，具有很多种赢利的可能性，正是因为这样互联网才能具有强大的生命力。在我看来，我们只能说游戏和短信拯救了中国的互联网事业，让它能够继续得到社会的关注并保持自己的飞速发展，但这决不是网络唯一的赢利模式。我们需要继续培育市场，提供多种产品供人们选择，例如远程教育、网上人才招聘以及网络理财等都是非常有前景的思路。

大众软件：但是你仍然选择了做网络游戏？

钱：我一直有一个观点，做事情有三个标准：社会需要、自己喜欢、而且要个人力所能及。从这个角度来说，选择网络游戏对于我是很自然的事情。网络游戏以网络为依托，因此在社会认同度上，它比单纯的单机游戏要好很多，毕竟社会对于上网总的来说是支持鼓励的。同时网络游戏这种经营方式特别好，从美国的调查来看，人们用在PC上的时间已经超过了电视，结合网络功能的PC还将有一个很大的发展空间，而且网络游戏很好地利用了网络的优点，没有传统的物流配送压力，能够很好地结合我在联众的经营经验。从个人来说，我自己也很喜欢玩游戏，原来做外贸的时候在公司里打遍天下无敌手，曾经因为玩游戏被人事部扣发了一个月的工资，我对游戏也是很有心得的嘛（笑）。

海虹迷局

大众软件：大家非常关心的一个问题就是你为什么离开联众？

钱：2002年，我与海虹控股的高层，在产业发展方向的把握上产生了比较大的分歧，我们认为联众应该尽快转向网络游戏的运营，但海虹控股方面因为自己产业布局的考虑而多次否决了我们的想法。实际上早在2001年，我就自己去韩国对网络游戏进行了考察，2002年又几次前往韩国，并洽谈了多款网络游戏产品。

2002年联众与海虹控股签订了经营责任书，制定了一个很高的经营目标，但是在全年的工作中，相应的保障措施



炎黄新星总裁钱中华。



游戏《使命》的海报。

却迟迟没有到位，导致我们所接洽的网络游戏项目根本无法深入展开，只能眼看着别人把项目拿走。他们总是对我说：“老钱啊，这个事情你不能做！”

另外一点原因是个人对与海虹控股的企业文化越来越不适应，海虹作为上市公司，对不同业务的关注重点转移较快，而我个人是希望能够踏踏实实做一番长久的事业。

到2002年年底，我发现自己在联众把所有能做的事情都做完了，个人想做的事情在这里也不可能有做的机会，所以我想可能是离开的时候了。

世模科技的网游之道

大众软件： *作为一个新公司，世模科技对于目前的网络游戏产业有什么认识？*

钱： 我们认为在目前的网络游戏业界，有些企业只是想投机，抱着捞一把就走的心态，对于这个行业的特点并没有深刻的了解。我希望世模科技的加入能够为这个行业带来一些新的理念。在我们看来，网络游戏是一个具有旺盛生命力和丰富文化内涵的巨大产业，运营公司必须通过自己的个性化服务来获得相应的地位。在目前网络游戏存在严重同质化趋向的情况下，我们提出了模仿钻石行业4C标准的4C理念，也就是Carry、Competition、Community和Consortion。其中Carry讲的是运营能力，致力于为玩家提供全面细致的服务而不是单纯的炒作；Competition则是游戏竞技的概念，我们认为电子游戏的一大乐趣就在于竞技，因此世模科技刚成立我们就承办了法国的ESWC电子体育世界杯中国区选拔赛，尽管最后的决赛因为SARS的原因在网上举行，但还是吸引了6000人同时通过视频在线观看；Community社区则是我们游戏运营理念中相当重要的一环，可以为我们的玩家提供丰富的多媒体社区体验和相对休闲轻松的虚拟生活，在这方面它与网络游戏所能提供给玩家的体验是不同的，社区将作为我们的一个承载平台，我们追求其上的大用户量。Consortion则是整合的概念，在网络游戏和社区的基础上，提供卡通、电影、休闲旅游等衍生产品，特别是主题旅游，已经提到了公司的议事日程之上。

大众软件： *世模科技对于具体的游戏运营是如何安排的？*

钱： 我们即将展开的第一款网络游戏是韩国Wizgate公司的作品《使命》，预计在8月初开始公测。而目前我们正在与韩国Joymax公司合作开发一款网络游戏《丝路传说》，世模科技提供游戏创意策划，双方联合开发，这款游戏将在今年11月份与广大玩家见面。至于社区，是我们自主开发的，目前进展情况良好，也会在年底以前推出。

大众软件： *你们如何看待《使命》这款游戏？它好像并不是一款特别知名的游戏。*

钱： 我认为《使命》是一款很有特点的游戏，它所提出的“无差别PK”概念应该能得到玩家的喜爱，同时它的画面也很漂亮。而我个人更加看重的是它所蕴含的文化内涵——英雄所具有的强烈的使命感和责任感、历史发展史诗般的氛围，这也是我们把这款游戏取名为《使命》的原因。

大众软件： *那么世模科技打算如何推广这款游戏？*

钱： 与其在噪音里制造更大的噪音，不如踏踏实实地服务于玩家，这就是我的理念。《使命》将以运营取胜，为玩家创造和维护丰富良好的体验，我们不想炒作，不靠特殊手段去争夺眼球，不搞剑走偏锋，希望能给网游行业带来一股清新的空气。

大众软件： *你们的资金实力如何？集团对你们一定有明确的赢利要求吧？*

钱： 世模公司注册资金1000万元，但我们的运营资金达到5000万——1亿元的规模，如果有需要还可以进行追加投入。炎黄新星集团对于世模当然有赢利要求，不过目前我不能透露细节。需要说明的是世模整个的商务计划书经过了集团的讨论，在5月份获得通过。世模科技2004年肯定赢利！

大众软件： *业界传说你带领联众的团队集体出走，是这样吗？*

钱： 世模科技的团队来自于业内各方，并不全是联众的人。我们的常务副总丁元力，来自于天人互动，也是连邦的创始人之一，在业界拥有丰富的经验；我们的游戏总监鲍文斌，对于游戏具有非常深入的了解，同时又拥有很强的运作能力，是国内不可多得的人才，他所创建的星云游戏网是国内最早的游戏专业网站之一，很早就开始研究网络游戏的运营，现在他们终于等来了这个机会；缪军，原My8848网站的市场总监；竺琦，是炎黄新星的市场总监；王鹏，原中文之星乐乐科技总经理；魏诚，曾在金山卓越和天极网担任游戏频道主编；洪哲夫，连续5届的全国《星际争霸》比赛冠军……我们还有来自网易的人才，等等。

从以上的介绍我们能够感觉到钱中华对于网络游戏的独特理解和把握，然而相对于同期市场推出的另外几款著名网络游戏产品，《使命》并没有目前玩家所知的特别突出的优势，当然，游戏的知名度与成功运营之间并没有必然的联系，当年也没有人看好《传奇》这款所谓的韩国二流网游。我们认为厂商对于网游的理解把握和运营能力在这里起到了关键性的作用，而这正是钱中华最擅长的。我们希望世模科技能够为国内的网络游戏业带来一些新鲜的东西，也同样祝愿钱中华在今后能够取得更大的成功。 P

■本刊记者 Littlewing



新闻头条

北京市筹建游戏产业分会

■本刊记者 鸦嘴兽



北京软件行业协会游戏产业分会秘书长赵津蒙

北京软件行业协会近年来非常关注游戏产业的进展，在前期进行了大量的相关调研工作之后，该协会准备于近期成立北京软件行业协会游戏产业分会，为此，我们采访了正在筹备中的游戏产业分会秘书长赵津蒙，请他为我们介绍该分会的详细情况。

据赵津蒙介绍，北京软件产业促进中心在去年10月上报北京市科学技术委员会的软课题项目中提出，电子游戏产业具有良好的发展前景，北京作为首都，作为我国文化和科技中心，电子游戏正是这两个方面的结合点；同时，北京市已将网络休闲娱乐作为继网络金融和网络教育之后的第三大网络应用领域看待，并欲借助互联网的应用与发展打造北京新的经济增长点，带动北京经济总量和出口再上新台阶。

随着北京网络建设进程的加快，出现庞大的网络用户群体，但我们的游戏开发还比较薄弱，还不能满足人们日益增长的文化消费需求，此次SARS的出现使国家更为重视网络休闲娱乐的发展。为此，北京准备从组织协调、资金和技术支撑体系三个方面着手为游戏产业的发展提供支持。以上种种因素，促使北京市加快了建立游戏产业相关组织的步伐。

北京游戏产业分会的会员包括文化、新闻出版、版权和科委等各政府主管部门，游戏开发厂商、运营企业、销售渠道、媒体和培训教育机构，初期发起会员已达到几十家。协会将本着“团结协作、务实高效”的精神提供如下几个方面的服务，一是成为政府和企业之间沟通的桥梁；二为会员提供良好的、力所能及的服务；三是组织会员分工协作，步调一致，使产业各个环节得以协调发展；四是注重调查和研究，为产业提供优质咨询服务；五是协助政府各主管部门制定行业政策、内部标准，加强行业自律和规划；六是积极开展国内外的交流展示和考察活动，使北京的游戏产业走向世界。

协会会籍归软件行业协会统一管理，秘书处初期设立会员部、研究部（负责与科研院所建立联系）、信息部（出版内刊，为会员建立交流环境）和公共关系部等部门。

我们相信有北京市政府和各行业主管部门的大力扶持，有游戏企业的团结协作，有广大关心、爱护游戏产业发展的各界人士的支持，北京游戏产业的腾飞之日将指日可待。



访谈

中国青少年网络协会开展网络游戏大讨论活动

■本刊记者 鸦嘴兽



中国青少年网络协会副秘书长倪阳平

最近，共青团中央直属的中国青少年网络协会联合中青在线及17173网站在中青论坛上开辟了网络游戏论坛，此举在业界引起了不小反响。6月10日，我们就此采访了中国青少年网络协会副秘书长倪阳平和培训部主任邵德海。

据介绍，中国青少年网络协会（简称中青网协）是经国家民政部审核登记的国家一级社团，是由从事互联网工作、青少年工作或其他相关工作的组织和从事青少年互联网络事业工作优秀的个人自愿联合结成的全国性社团组织。其上级主管部门为共青团中央。中青网协目前正在积极筹备成立高校网络社团工委、中小学信息化推广与普及工委、校外青少年上网服务场所工委等3个工作委员会，以及网络游戏、动漫画、信息安全和短信等4个专业委员会，全面覆盖网络对于青少年方方面面的影响，力争为广大青少年提供最良好的网络环境。

倪阳平特别强调，由于目前网络游戏及其发展的重要阵地——网吧，都属于新兴行业，具有巨大的发展潜力，但目前尚存在许多问题，对广大青少年的健康成长产生了巨大影响，所以中青网协将把青少年上网服务场所工作委员会及网络游戏专业委员会筹建工作作为近期的工作重点之一。

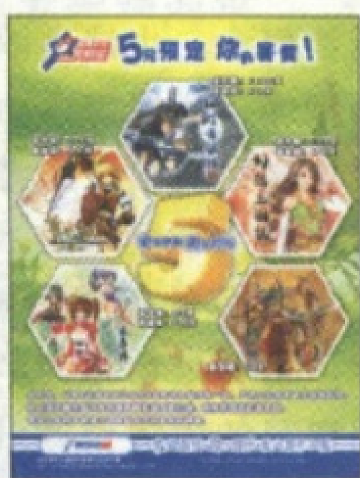
从4月11日到4月底，全国已有500多家网吧单位报名申请加入协会。中青网协将架起一个政府主管部门与网吧业主之间沟通的桥梁，协调各方面的关系，规范市场秩序，力争为网吧创造比较好的生存条件，并为网吧增加多种新的盈利渠道，改变网吧的社会形象，全面推动网吧行业健康有序的发展。

在访谈中中青网协培训部主任邵德海表示《大众软件》拟定的游戏分级制度给他们带来了很大启示，他们也准备在这个基础上进一步整合各方智慧，配合国家主管部门建立中国的电子游戏分级制度、完善网络游戏的法律法规，进一步向广大青少年推荐健康活泼的游戏作品，抵制不良游戏对他们的侵害。

《石器时代》超级来吉卡上市

北京华义于近期推出了《石器时代》超级来吉卡，每张卡的售价3元。与前几次来吉卡不同的是，超级来吉卡全部为任务卡，玩家只需完成指定任务，就可得到两份奖品：一份是做完任务NPC给你的任务奖品，另一份是超级来吉卡的礼物。同时华义还推出了“集卡送装备活动”，集满指定卡面就有机会得到超强装备一套。

寰宇之星“健康夏日，5元预订”



自即日起，在各地软件店玩家均可索取寰宇官方印制的预订单，只要按照预订单上的具体要求详细填写好各项，并交纳5元预订费，就可在游戏上市的第一时间以余款购得所预订的游戏。具体游戏版本信息、预订流程及预订须知请登录寰宇之星网站http://www.unistar.com.cn/yd/。

Eidos再度携手新天地

新天地互动多媒体日前正式宣布，将正式代理Eidos今年上半年的3款最新产品：包括《古幕丽影》系列最新作《黑暗天使》，模拟经营游戏《海滨嘉年华》（Beach Life）和由Pyro制作的即时战略游戏《罗马执政官》（Praetorians）。新一代的《古墓丽影6——黑暗天使》在保留前作传统优点的基础上，增加了大量新动作、强化冒险成分的“会话”系统以及时下流行的类似《合金装备》的“秘密潜入”要素。本次Core小组对游戏的图像引擎进行了革命性的更新，使用的多边形数量增加至前作的10倍，新导入的Ragroll动作操控引擎则令人物的动作姿态更加准确逼真。

《抗日——血战缅甸》上市



欢乐亿派公司开发的《抗日》系列的第二作《血战缅甸》将在7月初上市。游戏提供了60多个任务和各种真实的装备，玩家将扮演1944年的大反攻中的一名中国军人，在缅甸丛林中搜索前进，一人对抗成千上万的日军。

《坦克宝贝》玩家个人积分查询功能开放

上海兆鸿于近期在《坦克宝贝》官方网站加入了玩家“个人积分查询”功能，只要你在《坦克宝贝》官方网站首页里的“个人积分查询”输入你想要查询的玩家昵称，就可马上查到他现在的积分。《坦克宝贝》官方网站网址为http://www.tankbb.com。

《天骄》后续版本——《霸王列传》开始研发



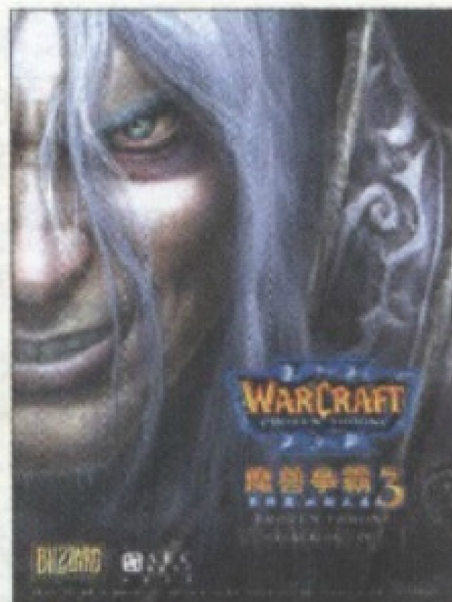
日前，目标软件宣布开发《天骄》的后续版本——《霸王列传》（暂定名）。在《霸王列传》中，新的NPC原形均真实取材于中国古代的神怪图志《山海经》。由游戏的名字还可看出，《霸王列传》这个版本的主要人物应该是楚霸王项羽。据悉，新版本研发进展顺利的话，将于8月向广大玩家开放。

华硕全国CS风云争霸赛网络版抽签仪式在京举行



5月30日下午2点华硕全国CS风云争霸赛网络版抽签在北京网图网城现场展开，华硕公司代表、博华盛世公司代表同12家媒体与参赛战队队员们参加了抽签仪式。在参赛队伍中，全国著名的china v战队、5dk战队、chenlin战队、devil|vip战队、cys战队、iDream.TmTech战队、Z.S-Hsy战队、60.u战队八支队伍将作为种子队，接受全国CS战队的挑战。请大家密切关注http://asus.wotoo.com/上的比赛转播。

《冰封王座》7月1日中英双语版全球同步上市



《魔兽争霸Ⅲ资料片——冰封王座》简体中文版的汉化工作已经完成，《冰封王座》中英文双语版于7月1日在国内与全球同步上市，定价48元。《冰封王座》不但在原作的基础上延伸了单人任务的战役剧情，更用许多新单位和新技能为游戏中的三个种族在多玩家模式中增强了平衡性。奥美电子提醒玩家，奥美电子正版游戏包装盒外都有800防伪标记，敬请认明，谨防假冒。

视点

E3 2003大奖正式公布

奖项	平台	游戏名称	开发公司	发行公司
最佳游戏	PC	半条命2	Valve	Vivendi
最佳原创游戏	XBOX	Full Spectrum Warrior	Pandemic	THQ
最佳PC游戏	PC	半条命2	Valve	Vivendi
最佳家用游戏	XBOX	光晕2	Bungie	Microsoft
最佳周边机器	PS2	EyeToy（外设）	SCE	SCE
最佳动作游戏	PC	半条命2	Valve	Vivendi
最佳动作AVG游戏	多机种	波斯王子——时之砂	UbiSoft	UbiSoft
最佳格斗游戏	多机种	刀魂II	NAMCO	NAMCO
最佳RPG游戏	XBOX	Fable	Big Blue Box	Microsoft
最佳赛车游戏	PS2	GT赛车4	Polyphony	SCE
最佳模拟游戏	XBOX	Full Spectrum Warrior	Pandemic	THQ
最佳运动游戏	多机种	Tony Hawkis Underground	Neversoft	Activision
最佳策略游戏	PC	罗马——全面战争	Creative Assembly	Activision
最佳益智/小游戏	PS2	The EyeToy Games	SCEE	SCEE
最佳MMO游戏	PC	英雄之城	Cryptic	NCSoft
特别推荐图像	PC	半条命2	Valve	Vivendi

在本届E3大奖中，在E3上光芒四射的《半条命2》不负众望摘取4项桂冠，从其它上榜的游戏如《光晕2》、《英雄之城》等，我们可以看出获奖游戏明显的欧美风格取向。但几乎没有亚洲游戏入选，排除游戏文化背景上的差异，亚洲与欧美游戏制作水平的距离显而易见。而多款XBOX平台的游戏入选也改变了人们一贯认为“XBOX没有好的软件”的看法，看来微软在游戏行业中，已经不再是一年前的那个毛头小伙子了。

晶合时评

■本刊记者 生铁

新展会，新公司，新气象



ChinaJoy组委会与IDSA副总裁Stevan D. Mitchell（左一）进行会谈。

在5月，受到不少玩家关注的"中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（ChinaJoy）"组委会也组团前往E3与国外的公司协会进行了直接的接触。今天我们就为大家详细介绍一下其参展的情况。

应E3主办单位美国数码互动软件协会（IDSA）邀请，中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会组委会委派组委会副秘书长韩志海先生一行三人出访并参与了本次E3大展，并参加在美国加洲Santa Monica的国际互动娱乐研讨会。

国际互动娱乐研讨会是由国际游戏开发商协会（TIGA: The International Game Developer Trade Association）邀请全球不同国家和地区的从事数码互动娱乐的行业组织、互动娱乐企业以及国际著名专业媒体代表与会并发表演讲。此次研讨会在E3展会前一天召开，地点位于加洲著名海滨小城Santa Monica，会议主办方邀请了来自美洲、欧洲、亚洲地区的产业界知名人士与会并发表产业讲演，其中包括Disney公司、Infogrames（现已更名为ATARI）、日本的专业媒体集团Enterbrain以及中国ChinaJoy组委会代表韩志海先生。美国时间5月13日下午，ChinaJoy组委会代表分别与TIGA协会代表和美国Disney公司VP就产业和展会相关问题进行了单独的会议，并取得了较为满意的成果。在之后E3开幕的3天里ChinaJoy组委会代表还先后与诸多协会组织和著名娱乐商进行了广泛的接触，其中14日会见了微软XBOX、Eidos、华纳兄弟（Warner Brother）、SquareEnix等代表；15日会见了美国数码互动软件协会（IDSA）、ATARI（Infogrames）、SCE（Sony Computer Entertainment Inc.）等代表；16日会见了来自SEGA、国际著名媒体集团MCV的代表。并与EA、Midway、THQ、Take2、Vivendi等国际数码互动娱乐产业著名出版、发行商一同探讨数码互动娱乐产业在国际、尤其在中国的发展前景。

本刊记者在会后采访了组委会副秘书长韩志海先生。韩志海告诉记者，在这次E3上，不但对ChinaJoy进行了很好的推广宣传，并提高了国外行业对中国游戏市场的兴趣。国外厂商普遍认识到中国互动娱乐市场的广阔前景，特别是网络游戏市场更是潜力巨大，但另一方面，对盗版问题依然表示了忧虑。可见国外业界对于中国市场还是有很多了解的。作为专业的国际会议组织者，韩先生认为，E3大展在规模上和质量上都可以与其他一流的国际行业性展会媲美。参展商的数量、展品的丰富程度以及观众的总人数，都标志着E3展会具有很高的行业标准。展会上的产品质量也非常高，并且在战争和经济等外界因素影响下，还能达到这样的组织规模，说明游戏产业前景还是相当好的。此次行程收获不小，韩先生认为这次访问会为ChinaJoy的举办带来直接的帮助和促进，也希望通过本刊对读者表达出继续关注ChinaJoy的愿望。

另一个希望读者关注的，是一家有着深厚历史背景、运营理念独特的公司——香港金山公司和华络公司合资创办的金山华络公司于2002年5月在深圳成立。在成立之初公司就以"开发商＋运营商"的双重身份出现，并逐渐开始表达与其他网络游戏运营商的区别——"我们推广的不是游戏，而是模式。"该公司的市场总监卢隆庆在接受采访时这样对记者说。



金山华络市场总监卢隆庆。

该公司提出BUB（Bring you Benefit）的运营概念。也就是以游戏为载体，承载媒体功能，给玩家和所有合作者最大利益的全新网络游戏模式的概念。这种运营模式让网络游戏每个环节的参与者都能真正享受到利益。在这种运营模式里，游戏公司搭建的是一个在线的服务平台，合作伙伴则利用自己的优势资源进行推广，争取到更多的会员参与到BUB游戏中来。

因为同时具备开发和运营能力，所以该公司采取了同一系统中多个类型游戏的开发计划。目前在该平台上开发出的第一款网络游戏《淘金时代》是《夺宝奇兵》系列的第一作，游戏类型是第一人称射击，目前游戏正在内测阶段，用户群定位在16-35岁之间的网络用户。在游戏运营中，公司将密切与英特尔、百事可乐等公司开展一系列合作，这种合作不单单是在游戏中出现公司的广告，因为广告只是手段，销售才是目的。玩家还可通过游戏来决定产品的购买。这对商家的吸引力不小。

如果公司不能保证良好的渠道推广，那么前面所说的一切就是画饼充饥。卢总监认为，金山华络有切实可行的多种方式来保证渠道的顺畅。除了拥有独立的市场营销管理中心和省级营销服务推广中心，还有BUB的理念保证。例如合作网吧除了正常的收益，还可获得"流量返点"，因金山华络提供的服务器有流量计系统，可根据每月玩家在网吧的总游戏时间返点给网吧。

作为一家拥有崭新运营观念的网络游戏公司，金山华络未来能否改变网络游戏市场的格局，我们拭目以待。

全美销售排行（5月18日到24日）

排名	游戏	发行商	价格
1	模拟人生——超级明星	EA	30美元
2	侠盗猎车——罪恶都市	Rockstar	41美元
3	国家的崛起	Microsoft	49美元
4	进入黑客帝国	Atari	44美元
5	星际边缘	SONY Online	48美元
6	模拟人生豪华版	EA	44美元
7	模拟城市4	EA	39美元
8	过山车大亨2——疯狂世界	Atari	23美元
9	模拟人生——无限释放	EA	29美元
10	魔兽争霸Ⅲ——混乱之治	Vivendi Universal	36美元

在本周的销售排行上，EA的老大地位依然没有改变。就好像在美国被禁卖的《喋血街头》一样，一举跃居第2的《侠盗猎车——罪恶都市》充分满足了人们渴望释放内心深处欲望的心理，只不过在表现形式上稍微含蓄些。《国家的崛起》终于在本周"崛起"了，对于胸有成竹的微软来说，这似乎是意料之中的事。



游戏文学启发玩家更多视野并培育创作人才

刘言飞语
■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）

17173网络游戏门户站、《大众游戏》杂志以及欢乐数码公司联合举办了“命运杯中国游戏文学大奖赛”，首奖的奖金不少，高达人民币20000元。虽然在比赛的官方网站上并未规定参赛者的国籍和现居地，不过在台湾省听说过这项比赛的人是少之又少，大概没什么人会专程跨海来竞争这些奖金吧。

其实台湾省游戏界也办过多次与游戏有关的征文活动。这些征文活动的性质通常不外乎3种：第1种情形，当然是与产品的促销有关。例如，第三波在上个世纪90年代初期重回游戏市场时，打响第一炮的重要产品就是KOEI的名作《三国志Ⅱ》。由于当时《三国志Ⅱ》采用超高价政策，于是第三波花了很多的心思来推广这套产品，其中就包含为《三国志Ⅱ》举办征文比赛。虽然这个比赛似乎也没造成多大轰动，但有趣的是，第1名的得主竟然是一名全职的家庭主妇！在近10年前的那个时空环境里，在台湾玩游戏的女生简直凤毛麟角，更何况是已婚的家庭主妇！或许是生活经验累积得比较多吧，在她文章中提到《三国志Ⅱ》不仅带给她欢乐，同时也带给她许多知识上的启发，而后者更使之从其它盛赞该游戏有多棒多棒的文章中脱颖而出。事实上，从后续一些较年长玩家的反应可知，“三国志”系列在许多玩家心目中的定位早已不再是单纯的游戏而能寓教于乐，所以即使价格不低，大家也仍能接受。

第2种征文情形则是广纳贤才。例如宇峻就曾办过一次游戏脚本的征文比赛。由于宇峻之前的产品曾有不少爱好者，所以立刻吸引许多玩家投稿。不过得奖名单揭晓后也引发过小小的不满，因为非常多的玩家并不知道游戏脚本、企划案与一般的小说及影视脚本有很大的不同，在这种认知落差下，部分参赛者认为自己的小说比得奖者的作品好上太多却惨遭落选，因而愤愤不平。事实上，游戏公司在评选时最优先考虑的，是此脚本在兼顾创意的情况下，能否立即很容易地转换成能可供实际操作的游戏企划，而非文字简练、剧情曲折离奇但难以程序化的小说（譬如你写了几十页精彩的光明顶大决战吧，但做成游戏可能只有两页能对应成战斗系统中的几个固定招式）。另外，像这类的游戏脚本或企划案征文活动，通常也要对日后的著作权归属等问题有个清楚的说明，才有较大的机会能吸引真正优秀的作品前来参赛。

第3种情形是媒体征才。多年前台湾省著名的电玩杂志《电脑玩家》曾举办过一次公开的读者征文活动，其目的之一，就是想从中发掘优秀的人才以解决特约作家更换新血的问题。后来在参赛者中也的确出现了一位文笔出众的年轻女玩家，可惜的是，她的家人极力反对刚考上大学的她把时间花在计算机游戏上，以致游戏界错失一位优秀的评论员。此外，《电脑玩家》早期还有一位非常优秀的特约作家林伟甫先生，因为爱好RPG游戏，进而开始创作奇幻小说，后来他的作品《传说纪元》也在《电脑玩家》上连载并获得非常多玩家的喜爱。《传说纪元》日后除了被改编成同名游戏外，也在玩家群中引起了一阵奇幻文学创作风，以至于第三波发行的《新游戏时代》杂志后来也开辟了这类小说的专栏，其后更持续举办奇幻文学创作比赛，培育了一些奇幻界的栋梁。

说完了台湾省游戏界征文活动的二三事之后，让我们再来看看近期岛内还发生了哪些有意思的事吧。6月4日端午节，大家都知道这是纪念屈原的日子，除了吃粽子、喝雄黄酒、戴香包、洗艾草澡之外，当然还有划龙舟比赛。虽然今年因为非典的缘故以致盛大的龙舟赛取消了，但游戏界所推出的应景活动可不少，例如《金庸群侠传Online》在游戏中举办以多种粽子为奖品的龙舟竞赛、《三国演义Online》举办打怪吃粽拿宝物活动、《武士传奇》在游戏里送福气香包、《奇迹》出现新角色火龙王、《吞食天地Online》在官方网站上推出巴豆妖划龙舟小游戏（巴豆妖是闽南语“肚子饿”的谐音）、《千年贰》推出“人蛇大战三百回”及“挑战白老爹”两个端午新任务、《凯旋》在端午节开放测试，还有飞跃公司发行以《白蛇传》为蓝本的单机游戏《青蛇之法海恩仇录》等。

另一则值得一提的新闻是，从4月28日就开打的“德霖杯校际流星电玩大赛”，在经过一个多月的比赛后，终于产生了冠军得主。德霖技术学院让学生利用午休及课后辅导的时间，在学生活动中心针对《流星蝴蝶剑.net》进行交叉循环赛。总决赛时，校长、教务长、系主任等一级教职员也都到场观战加油。其实，台湾省校园以前就办过一些游戏比赛，只不过出面筹办的向来是学生社团（例如奇幻界名人朱学桓先生在就读中央大学时，就办过《魔兽争霸Ⅱ》的比赛）；至于由校方放下身价主动来办比赛，可是头一遭呢！这显示出台湾省教育界已有愈来愈多的人士对网吧、网络游戏渐渐开始改变观点，愿意以更积极参与的态度来应对青少年爱玩网游的e时代潮流！



数码Game

10亿：SQUARE ENIX于5月29日下午4点在东京召开最新的战略发表会上公布了去年的业绩：亏损10亿日元。但今年的网络游戏销售占了全部业务1/6左右，约101亿日元，并预估约有28亿日元的黑字获利，获利率为27%左右。

57%：在欧美游戏市场电视游戏一向牢牢地占据着主导地位，本届E3也不例外。有统计表明，在本届E3大展的1300个新游戏和相关产品中，有57%与电视游戏相关，27%与PC相关，9%与手持游戏设备相关，5%供无线电话使用，另外有2%则与Internet游戏相关。

10%：近日，索尼公司宣布，将于2004年第4季度推出Playstation2的“随身听版”PSP———PlaystationPortable，在索尼宣布这一商业计划后，任天堂的股票立即下跌了10%。

120GB：索尼公司宣布将于今年在日本发售配备硬盘和DVD烧录功能的PSX游戏机。这款游戏机将在明年的某个时候投放北美和欧洲市场，和原来的PS2相比较最大的不同是PSX游戏机使用了120GB的大硬盘。

TV GAME 乱弹



从E3侧重看游戏硬件厂商的风格（续完）

■上海 叶伟

NGC的一切都和别人不同，这就是任天堂的风格。

就在别的电视游戏主机纷纷采用通用的USB接口、电源插口和标准尺寸DVD时，任天堂仍然坚持自己搞一套——不同的数据口、不同的电源口、超小的DVD-ROM！

游戏方糖是Game Cube在中国的诣趣翻译——在日本发售时最让人叫绝的一件事，并不是它的外形多么有趣多么Q，而是游戏原配里根本就没有视频线。

这大概算是古往今来家用游戏史上第一遭新鲜事了，就好比买了电视机不给你电源线那么绝。

可是据说任天堂的理由还很充分：NGC使用的是和任天堂系列主机一贯通用的视频线，从SFC到N64都是用这根线的。而日本的玩家怎么可能没玩过SFC呢？所以NGC的玩家再配这根线完全是多余的。

这当然是流传在玩家口中的理由，没有得到任天堂官方证实。但这至少说明了在当今玩家眼中任天堂的自身形象已变成了什么：自大、自傲与保守。

任天堂当然有资格自傲，毕竟FC和SFC曾创下的辉煌历史是无论如何也掩盖不了的。就凭借着这一点，任天堂总是习惯于对别人评头论足和挑三拣四。以前垄断的时候如此，而今被索尼赶超以后也仍然乐此不彼。

无论这世道怎么变，任天堂坚信游戏应该只是游戏，应该追求的是一些本质的、童趣的东西，而不是什么好看的电影和漂亮的效果。在任天堂著名的游戏评审机构Mario Club里，百分制的评分原则中画面和声音只各占10%，而游戏性、可玩性要占到40%，任天堂对游戏的要求是什么样的，由此可见一斑。

不管是嘴硬也好，自傲自大也好，销量的下降毕竟会造成地位的动摇。尽管任天堂依然是所有游戏厂商中最能赚钱的，但厂商的背离以及主机普及量的不振已经让这个老牌游戏公司头疼不已，在争取厂商的加盟以及维护传统游戏理念的两难中，任天堂始终无法做出正确抉择。

这种矛盾的心理非常明显地表现在了游戏风格上。一方面，任天堂自己推出的游戏依然是坚持所谓传统游戏理念的充满童趣的作品，从Mario Sunshine到Zelda再到Pikmin，无一不是如此，也无一不在市场上遭遇滑铁卢；而另一方面，任天堂试图拉拢一些针对年龄层次较高的玩家开发产品的软件商，借以在某种程度上改变公司产品的形象，以争取到一部分口味已改变的玩家。比如Capcom的AVG生化危机系列的专有权即是一例，但可惜这个系列搬上NGC之后非但没能带动主机的销量，反而影响到了Capcom自己的生路，最终还导致“生化危机之父”三上真司被免职。

任天堂在本届E3展上的表现，从另一个角度再次诠释了这个矛盾的心理。任氏自己的展台里所放出的，几乎全部都是充满强烈传统任天堂风格的游戏，如Pikmin2之类，甚至还包括一些让人瞠目结舌的“创新”作品，比如被评为本届E3中十大最“不可思议”游戏之一的《舞台初演》（这里的“不可思议”绝不是什么褒义词）。

《舞台初演》是一款养成类游戏，以培养未来的影视明星为主题，看上去有点像三维化了的《心跳回忆》。这个游戏的特点是能对应GBA附带的摄像头，再通过GBA与NGC的连接，把所拍摄下来的脸面贴到游戏中的人物头部上去。

虽说也算有点新意，但这种题材本身无论如何也是与现在的流行格格不入。首先是现代玩家推崇更加直白的刺激和暴力，对养成类游戏兴趣已大减；其次《舞台初演》的人物造型卡通得有点过分，加上游戏又比较婆婆妈妈要很久才能看到结果，自然无法引起人们的兴趣。可是任天堂仍然乐此不彼，还推出宫本茂来重点推广这款游戏，也就不难看出这个公司对逝去的时光是多么难以割舍。

不过，另一方面任天堂还是充分显露出了由于失却软件商支持而表现出来的不安。“马利奥之父”、电视游戏设计师中的泰斗级人物宫本茂变成了任天堂的公关先生，他在会展上到处走访第三方软件商，试图说服他们加入支持NGC的阵营，甚至和Konami的著名制作人小岛秀夫一起召开记者招待会，以唤起玩家对NGC复刻PS游戏《合金装备》（Metal Gear Solid）的重视。宫本茂的笑脸背后，是深深的难以言表的无奈，掩饰着表面已失去亮色的风光。

任天堂现在手里没剩下多少好牌。它本来还可借着GBA的风光再支持一段时间的——这几年任氏的盈利基本上有一半来自GBA，其中又有超过一半来自口袋妖怪系列，但随着索尼在本届E3上发布PSP便携机系统并正式向任天堂最后一个堡垒宣战以后，这最后的净土也没多少时间的安宁可言了。保守和不思进取让一个个战友离开，而踌躇与缺乏应变的能力，也让任天堂陷入了无所适从的矛盾状态。

在E3展的风光背后，这一切都是那么清晰。P



第九艺术

“2003年我们面对的问题是，到底能有什么突破？我们如何才能打响GameCube品牌，重建销售商们的信心？”

——任天堂美国公司市场部资深副总裁哈里森面对SONY的穷追猛打颇为无奈

“暴力和粗俗都不有趣，我们需要在更多好玩的元素中找一个平衡点。”

——在美国被禁卖的《喋血街头》开发小组Running with Scissors工作室自诩为全球最危险的工作室

“我们两家公司间的心墙有100英寸厚，要妥协免谈。”

——EA董事长Larry Probst在拒绝与微软合作时明确表示

“作为一家电话制造商，我们了解的是电话的定价策略，当开发出一种兼有消费电子与电话设备特点的产品后，我们需要考虑什么样的定价是消费者能够接受的。我们相信对于这款功能众多的产品来说，299美元是一个非常有趣的价格点。我们相信这个价格足以令这款产品在上市初期吸引到足够多的用户。”

——诺基亚媒体娱乐事业部副总裁拉斯基宁不认为N-Gage价格过高

本刊特稿

仙剑奇侠传三

——妙笔生花之章

■《仙剑奇侠传三》主企划 王世颖

动笔写这篇文章时，"仙三"已经进入全面测试的中期，是Bug产量最多的时期，也是最忙最累的时期。游戏的测试、修改、品质提升已经够忙碌了，还要分心照顾后期的说明书、宣传广告、片头动画……还有就是监督周边赠品的品质，实在是有种有心无力的感觉……

写文章反倒成了一种休息，尤其是这份"大软"的连续报道，写得久了，也有了感情。唯一遗憾的就是不能和玩家直接交流，只能把对玩家的心意全部融进游戏本身了……

时间回到"仙三"的设定之初，为什么会这样设计呢，当然是有原因的，而且经过反复的权衡和遴选呢！

魔剑斩妖

小标题是"仙三"一首战斗音乐的名称，接下来就要说说"仙三"战斗系统的设计。玩家对于"仙剑"系列战斗系统的意见基本上分为三大派别，第一是怀旧派，口号是回合制，一代那样就好；第二是时尚派，半即时战斗是他们的最爱；第三是革新派，希望能玩到全即时ARPG的"仙三"。综合看来怀旧和时尚的人数比较多，虽然我自己比较喜欢ARPG，但……还是放弃了，玩家是上帝嘛！至于完全的回合制，稍稍显得有些落伍，但这一派有很多MM觉得半即时会比较难，要满足大多数玩家的需求就成了我给自己的一个挑战。

权衡的结果"仙三"战斗便成了现在的样子——基本上是半即时的，有出招速度的判定，但轮到玩家选择时战斗会停下来，无论考虑多长时间都可以，这样适应回合制的玩家也不会手忙脚乱。为了体贴玩家，我们又设计了一个非常灵活的AI系统，可以将战斗部分或全部交给电脑控制，同时还可以为每个角色设定不同的攻击方式和侧重点。基本上拥有了半即时战斗的优点，比如节奏快、具有很强的策略性等，同时也吸取了回合战斗的长处，给了玩家充分的思考判断时间。



与夕瑶对话。

接下来要头痛的就是战斗画面表现了，"仙三"是3D游戏，画面表现的自由度非常高，镜头可以任意旋转切换、推拉摇移。但如何让玩家看着舒服、便于操作又不头晕，难度就非常高了。还是先参考一下其他游戏吧！对于PC玩家来说，《格兰蒂亚》的战斗系统无疑是成熟而有特色的，但珠玉在前，我们不便抄袭，自然还是要另辟蹊径。找来很多3D RPG的资料，已经发售的就逐一试玩讨论，研发中的就想办法找资料分析。

《波波洛克3》战斗太拖沓了，中间居然还黑屏，有点让人不耐烦，"仙三"一定要掌握好游戏节奏；Wildarm3，连我这种3D老鸟都头晕，别说那些第一次玩3D的MM了，镜头转动幅度不要太大，这个教训"仙三"要吸取；《幻想水浒传3》，"仙三"阵列的感觉有些像这个系列，但这款3D游戏的镜头位置过低，虽然画面好看，但运动起来有点晕；《龙战士6》战斗感觉不错，但和"仙剑"风格完全不搭配；《异度传说》的战斗中规中矩，可惜画面和《轩辕剑肆》比较像，不便模仿；FF那种太有名的就算了。说实在的，RPG战斗画面的表现方式就这么多，每种都有不少名作、巨作采用，当然也有平庸之作。采用哪种方式不重要，重要的是要做得好，要体现"仙剑"特色，还要回归原点。用玩家最熟悉的斜45°视角，展现和

游戏类型	3D角色扮演
制作公司	上海软星
发行公司	寰宇之星
上市日期	2003年8月2日
编辑期待度	♥♥♥♥♥


熬耶神牛设定图。


这是什么怪物？


神界天门


霹雳堂


熔岩地域

一二代几乎相同的战斗画面感觉，而3D镜头的灵活性主要体现在魔剑武器技、多人合体技上，当然战斗胜利的画面也要好好秀一下。

具体到战斗界面设计，更搞不出什么花样，全部被人用滥了。本来想在战斗序列条上动些脑筋，设计了很少被用到的圆形造型，但《格兰蒂亚X》一出我就傻了，怎会一样？好在美术还没有动工，只好又改回最普通的条棒设计。如果还用圆形，一定会被误会抄袭，那就百口莫辩了。

幽林蔽日

标题是迷宫音乐之一，"仙三"的迷宫设计可是有很多与众不同之处哦，因为我是个迷宫狂人啊（笑）！最近几年都在玩3D游戏，但很少见到优秀的迷宫设计。那种一个个小场景之间切换，并且硬性规定视角的3D迷宫在我看来是不算迷宫的（笑，不要打我）。这种迷宫设计起来很简单，属于量产型迷宫，本质上和那种自动生成的迷宫差别不大，用于ADV游戏尚可，用于RPG游戏就有偷懒嫌疑了，重要的是这种迷宫即使道路不复杂也很容易头晕。还有很多3D RPG就是将2D迷宫立体化和简单化，顶多增加一些地面起伏而已，这样的设计虽然无可厚非，但却没有体现3D游戏的特色，立体交叉、视角回旋、掩映遮挡，其实3D的这些特色最容易体现"山重水复疑无路，柳暗花明又一村"的境地，可惜很多游戏都没有很好利用。

设计优秀的3D迷宫非常困难，而设计一个简单的却非常容易。三代花在迷宫设计上的时间非常长，原因就是我们在向优秀迷宫的方向去努力，每个迷宫都有独特的设计主题和场景氛围，每个都带给玩家不一样的新鲜感。回想玩过的游戏，直到今天，我依然对3D游戏诞生之初的那些杰出迷宫嗟叹不已，Blaze & Blade、《天空历险》……那时候的作品（SS时期和PS前期），无一不体现出创作者被3D强大功能激发出的创作热情和丰富创意，可惜技术条件限制了他们的发挥，玩家对3D认知的不足导致市场狭小，这些作品大多默默无闻……

"仙三"诞生的今天，3D已经进入游戏主流，逐渐被广大玩家认可和接受，同时技术的提升也为企划创作提供了更广阔的空间，三代的迷宫设计也是我多年积累下的一次创意整合。同时，当时游戏市场上ARPG风行，也免不了借鉴一些设计思路，令整体感觉更贴近潮流。

在我看来，一个好的迷宫设计，首先要有难度，不然就不能称之为"迷宫"，何况高难度迷宫也是一代的特色之一，这一定要继承哦！但这种难不是做出很复杂的道路去难为玩家，而是要机巧。玩家终于找到出口时不是骂游戏企划，而是恍然大悟并反省自己为什么没想到……这种感觉就是我们努力的目标！当然3D特色一定要体现，多层次、立体结构的运用和对自然环境的模拟是我着重强调的方面，还有机关，这是最体现设计功力的地方。

会不会太难为玩家呢？放心，设计上不会忘记体贴玩家的！首先，迷宫小地图的功能很强大，有指南针，走过什么地方也都能绘制出来，这样就不容易迷路。引路蜂也还保留，只要在迷宫中使用，它会飞向出口的方向。实在不行还有一招，使用土灵珠退出迷宫，"大侠重新来过"。这样的设计应该够体贴了吧，偷偷说一句，迷宫难度已经降过，因为……第一次通测迷宫时发现，迷宫的游戏时间长达N小时（不好意思，公司机密不便泄露，总之长到远远超出我们的设计）……所以只好重新调整难度。

御剑江湖

这个是"仙三"主题曲的名称啦！不知道？"仙三"的宣传动画里有一小段，去听听看吧！

一直都是做2D游戏的，突然改3D，好像发现宝藏一般，之前很多想法都能实现了呢！最最想实现的就是更换表情贴图了，像电影一样的感觉，现在很多游戏都这样啊！"轩辕"不也做了吗？还有，对话框要在人头上弹出，已经流行好几年了呢（游戏世界的好几年大概就是两年左右的样子吧，更新太快，没办法）。但是……主管说，"仙剑"的玩家还很传统，他们喜欢传统的对话框和大头像。

真的吗？调查资料不容我怀疑，只好按照传统去做。所以，"仙三"在进行剧情时画面和一代一样，有大的对话框，也有各种表情的人头，大家看到后一定很怀念！

内景也讨论了很久，是要可以旋转的还是那种固定的呢？为了怕玩家头晕，还是选择了固定的，当然我们也花了很多工夫在修饰上面，力求做到内景很少重复，这样才对得起玩家啊！

"仙三"的各种系统很多，但多而不乱，互相之间联系密切，缺一不可，牵一发而动全身，这可是经过精心调整和筛选的。一个好游戏不是很多创意的罗列，而是整体的平衡，要做到增一分则多，减一分则少的极致境界很困难，但这是我们的努力方向。

"仙三"的设计一直都在小修小调，网上玩家的意见、其他游戏的市场反映、测试的建议，都是我们的参考方向，目的只有一个——让玩家满意。

好了！写了这么多，该修Bug去了。下一次叫做《绝密档案之章》，"仙三"真正的内幕即将揭开！P


剑冢的设定图。


好恐怖的洞窟。


这里是蓬莱御剑堂。

本刊特稿

“十年一剑情如梦，再向苍天问仙踪”，作为最经典RPG游戏“仙剑”系列的第三作，《仙剑奇侠传三》逐渐揭开的面纱吸引了众多玩家的目光。那么，除了继承原本“仙剑”系列的文化精髓以外，“仙剑三”还将给我们带来什么样的乐趣？现在，就让我们带着这个疑问看看“仙剑三”的战斗系统！

仙剑奇侠传三

战斗系统大揭秘！

■北京 黑色竖琴手



可见的遇敌方式

继承了“仙剑”系列的一贯传统，三代仍然采用大家很喜欢的“可见遇敌”方式，就是在地图上可以看到怪物，玩家可根据自己的情况和喜好选择是否避开怪物。不过“仙剑三”中的怪物很有意思，它们有自己的视野（一般是正前方的一段三角区域加身体周围的小环形区域），如果玩家进入这个区域它们就会追赶上来，所以在逛迷宫时，需要注意怪物在看什么方向，要想避开从怪物背后走会比较保险。当然怪物也不会傻呆呆地在原地站着，它们会四处“巡逻”的。嘿嘿，写到这里，突然有一种《盟军敢死队》的感觉，不过别担心，没有那么难。



半即时的战斗系统

遇敌之后就会切入战斗地图，战斗时仍保留了“仙剑”一贯的斜45°视角，看上去非常亲切。需要说明的是，“仙三”的战斗系统在做了大幅度改良的同时，也吸收了一代简单明快的操作、紧张激烈的节奏及仙术和道具系统等特色。战斗采用可暂停的半即时制，根据双方速度属性判断出招顺序，轮到我方发动指令时，游戏会自动暂停，这样做是为了体贴普通玩家，让大家可以从容指挥，防止战斗时手忙脚乱。当然，熟练的骨灰级玩家也可快速进行游戏，游戏的节奏快慢完全由玩家自己掌握！



高策略性的五灵法阵

“仙剑三”中引入了阵形的概念，大大增强了战斗的策略性。在战斗中，敌我双方都有个五灵法阵，法阵的方向与位置关系根据战斗环境的不同而改变（比如在雪地时，五灵法阵中心就是水属性），参加战斗的人员可处于法阵6个位置中的任意位置。战斗中，根据每人武器的不同对敌人会有单体、一行、一列等不同攻击范围，在这种情况下，合理安排我方人员的位置可令敌人攻击效率降低，而正确选择攻击对象也能增加我方的打击力度。如果人物所在位置和自身属性相合，还可提升仙术的威力，若在恰当的位置遇上特定的人物状态，就能产生具有毁灭性威力的合体攻击。这样战斗便有了些策略游戏的意味，合理的阵形安排及根据战斗情况作适当的调整显得十分重要。相比之下，级别的重要性便减弱了，即使是级别比较低，在合理的指挥下也能打败强大的怪物，这对于不喜欢练级的玩家来说是个非常体贴的设计。

游戏类型	3D角色扮演
制作公司	上海软星
发行公司	寰宇之星
上市日期	2003年8月2日
编辑期待度	♥♥♥♥½





体贴的援护系统

“仙剑三”将“仙剑一”的援护系统发扬光大，在一代中，经常会出现李逍遥替女主角挡掉敌人攻击的情况，这种仗剑护花、怜花惜玉的行为获得不少女性玩家的认同。不过当时的援护不能由玩家自己控制，在“仙剑三”中，只要将男主角景天配置到五灵法阵的中央位置，玩家就可选择在战斗中援护哪一位女主角，由于“仙剑三”中使用法术需要一定的施法时间，在这个时间内被敌人击中有可能会造成法术失效，所以援护变成保护女主角们发出法术的好办法。而战斗中援护的次数越多，相应女主角的好感度也会随之上升，所以玩家想追哪个女孩子，一定要多“仗剑护花”呀！



多样化的战斗方式

“仙剑三”的战斗中，主角们将可采用“击”(普通攻击)、“技”(战斗技能)、“术”(仙术攻击)3种攻击方式，下面分别进行介绍：





即使只是运用兵器进行普通攻击，在“仙剑三”中也有很多种意想不到的变化。比如不同的武器攻击范围不同，有的攻击一个敌人但威力较强，有的攻击一列敌人但威力稍弱，如果运气好还能够产生威力增大的“爆击”，这时对敌人的伤害会大幅度增加。在一代中的“合击”也得到了继承，“合击”具有终极威力的攻击，只有当同伴处于危急的情况下才有可能产生，利用得好瞬间逆转局势、起死回生也不是不可能的事情。





在战斗技能方面，“仙一”经典战斗技能在三代中全部获得保留，令人怀念的“飞龙探云手”、“乾坤一掷”、“万蛊蚀天”都会出现，其中“飞龙探云手”将是景天的拿手绝活。“仙剑三”中每个角色都有自己独有的战斗技能，有些随着级别的提升而自然领会，有些则是解决一些支线任务后获得的（就连获得技能的方式也跟一代很相似呢）。









在仙术方面，“仙剑三”仍采用水、火、雷、风、土的五灵系统，5种仙术相生相克。角色随着能力的提高能自然领会与自身属性相同的仙术，同时也可通过得来的仙术书学习其他属性的仙术，不过不能学习相克属性的仙术。而同一种仙术使用次数越多，角色的熟练度就会越高，仙术的发动速度会加快，同时还可领悟到更高层次、威力更大的仙术，当熟练掌握两种以上的仙术时，更有可能领悟到威力巨大的合成仙术。嘿嘿，听了这些，你是不是有些跃跃欲试呢？

“仙剑三”的战斗系统就给大家介绍到这里，在RPG游戏层出不穷、战斗方式几近山穷水尽的今天，“仙剑三”又开拓了若干新的玩法，为战斗加入了更多的元素，也使战斗本身具有了情趣和策略，实属不易。或许，这些新的元素又会如当年“仙剑”的战斗系统一般，成为未来中文RPG的“标准配备”…… P

那一刀的风情

上古传说

刀剑封魔录外传

■晶合文轩 Lee

"刀剑"系列建立在一个时空交错的故事架构上，《上古传说》并没有延续上代的剧情，而是另起炉灶，所以笔者不得不大费笔墨给大家讲个故事。

话说三千年前，魔界出现了个拥有巨大魔力的魔头——蚩尤，他利用自己可怕的力量统一了人魔两界，从此人间魔物横行，生灵涂炭。但蚩尤并不满足于此，他还想统一天界，控制万物，于是带领魔界军队发动了对天界的战争。这场战争持续了50年，最终蚩尤被天界的大将黄帝打败，它的魔界军队也被镇压。蚩尤的肉身已死，可他的元神却无法消灭，巨大的魔力也不能散去，天界只好将这股巨大的力量分成6份，连同蚩尤的元神交由7位天将：玉衡、天玑、天枢、天权、摇光、开阳和天璇分别封印。



三千年过去了，在这三千年里，蚩尤的元神一直在寻找机会夺回自己的力量。当年他被天界打败时在人间留下了两件宝物——能吸收力量破除封印的玲珑心和灌注了巨大魔力的灭神刀，只要能得到这两件宝物并将7位天将分开，就有机会把7位天将各个击破夺回魔力……于是他不断向看守他的7位天将描述人间的自由、享受和权力，如果下到凡间将比在天上舒服万倍。7位天将早就心动，只是对蚩尤心存戒心不敢擅离职守，而随着时间的流逝，这份戒心逐渐减少，终于7位天将决定到人界好好肆虐一番。他们一起下到人间，分散到各地兴风作浪，而蚩尤乘机让魔界妖怪臣服于7位天将，让他们随心所欲地发号施令。7位天将感到如今的魔物都已臣服于自己，也乐得享受这种一呼百应的满足感。于是他们和魔界勾结作恶，并对蚩尤毫无戒心，而蚩尤则暗暗地等待机会拿到那两件宝物。



人间再次变成炼狱，平静的瓦当镇也陷入危机。我们的英雄们背起刀剑又一次踏上拯救人间的艰辛道路。

对于游戏的后续产品，大家最关心的莫过于新增了哪些因素，下面我们来谈谈《上古传说》中都有什么让大家兴奋不已的新东东吧！



首先这个世界的场景和上代一样，仍然分为天界、人间、魔界三大场景，关卡超过40个。特别值得一提的是全新养眼的南方场景，包括翠绿常青的热带雨林、风情独具的少数民族村寨、浓郁异乡色彩的古城古庙等，最让人眼前一亮的是新加的湖泊景观。众所周知，水的表现在



游戏类型	动作角色扮演
制作公司	像素软件有限公司
发行公司	未定
上市日期	2003年暑期
编辑期待度	♥♥♥♥♥











2D游戏中是最难出彩的部分，这一次像素软件将会给玩家带来何种惊喜，大家可以拭目以待。在痛快淋漓地砍杀之后，静下心来环顾左右，伴随着优美的背景音乐欣赏一下眼前的美景，感受片刻的舒心和美妙，我想，这也是游戏主创想要带给大家的吧。此外，在上代游戏中，主人公历尽千辛万苦打到了封魔宫，而封魔宫实际上只是魔界的入口，所以玩家对魔界仅仅是管中窥豹。此次外传将正式开放整个魔界，诡异无常的魔域神殿、森罗万象的暗黑石林、全新演绎的黄泉之路、妖魔云集的万恶鬼城及各种地下魔窟将为大家展现整个魔界的全观。到时可以像齐天大圣闯入冥界一般，杀他个干干净净！

其次，主线剧情是游戏的基本组成部分，而本次外传的主线事件完成方法多种多样，将不再是单纯地砍杀怪物，达到目的的方法也不只一种，大家将有更多选择。外传中增加了许多分支剧情，完成这些分支任务可以获得十分有用的道具，这些道具能使主角的力量更加强大。此外，外传还增加了类似《博德之门》的游戏剧情动画，以此增加对剧情的理解。

外传中新增的人物包括主角、NPC和魔物，其中大家一定最关注新增了什么样的主角吧？先卖个关子最后说。由于外传的时间设定在上代的战后40年，所以所有情节中的NPC都有所变化，他们将伴随主角演绎出全新的“刀剑”故事。这些角色中甚至有一些还是玩家的故交，譬如沈万山，时间过去40年，这位不起眼的小家仆居然变成外传里的顶尖高人，说不定他能给咱们的主角输入一甲子内力呢。外传在上代登场的40多种敌人基础上，继续增加了大量兵种和魔王，每种敌人都有自己独特的攻击方式，从而丰富了游戏性。

新增魔物中最引人关注的是八大魔王，这八大魔王就是北斗七星魔将玉衡、天玑、天枢、天权、摇光、开阳、天璇和最终魔王蚩尤。八大魔王各具奇能，擅长的攻击方式也迥然不同，每一个魔王都是很难对付的狠角儿，比如天璇的所有攻击动作都不可中断，这对大家来说可是有相当的难度，如何应对取胜将是玩家面临的非常挑战。游戏中有的魔王甚至还会同时出现，相互配合攻击玩家，召唤系怪物还会不停地召唤各种喽罗，群起攻击玩家。不过大家不必担心，虽然每个魔王都异常强大，但同时他们也会有些弱点，大家只要耐心观察体会就可以发现。玩过上代的朋友应该记得有种让人又爱又恨的怪物叫拾宝小妖，现在外传中增加了一个新的怪物——拾宝小妖王。小妖王本身是个极厉害的敌人，但把他杀死后，他的大布袋里会跑出一群拾宝小妖，想要发财的玩家看到这里想必已经心痒了吧！

外传中共有5个主角可以进行游戏，除了上代的3个主角外，还新增了两个全新的角色。其中一个是法术格斗型角色——僧侣，他的攻击方式及各大绝学明显不同于上代角色的近身肉搏，绚丽多彩的法术远程攻击将带给大家一种全新的战斗体会。只要大家掌握了他的法术攻击特性和攻击距离，若运用得当一定能成为一个武林高手！另一个是隐藏的神秘人物，玩家只有在满足某种苛刻条件，触发了某段剧情之后才能见到并使用他。由于像素软件保密，我们没能见到这个隐藏人物，只知道他的实力非常强，关于人物背景目前仅可隐约得知他与上代的英雄有着某种特殊关联。

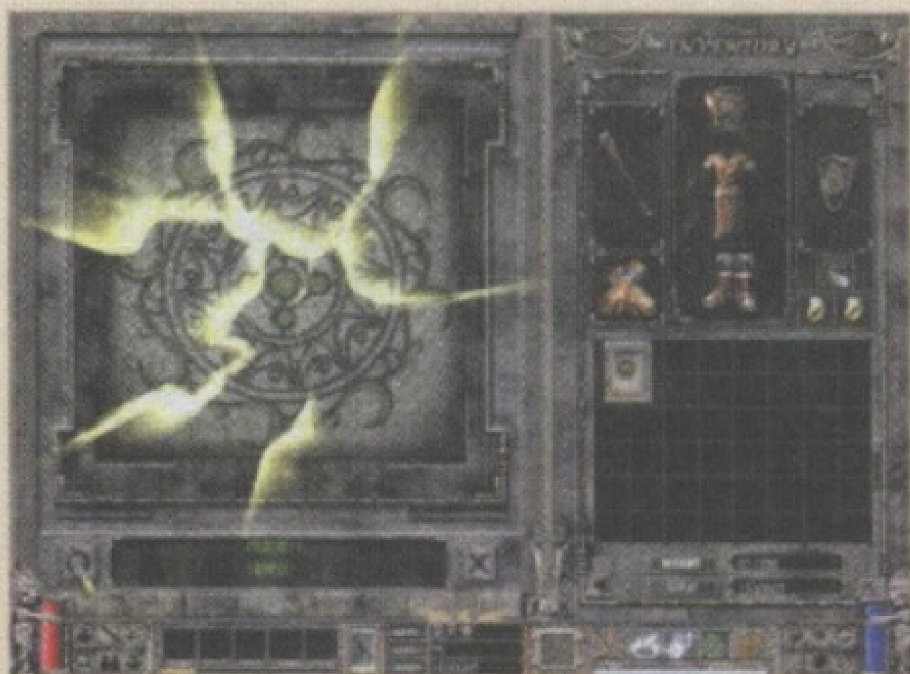
上代的宝石炼化系统深受大家喜爱，外传里大家将发现更加复杂的宝石系统，宝石的种类和属性都有所增加，宝石的炼制也不像上代中那么单调了。本作加入了五行相克原理，增加了炼制的乐趣。有些宝石无法炼制，只能从相应的怪物身上才能得到，比如在敌亡时所显示的连击数和连击分数达到一定标准可能会爆出隐藏宝石，并可用它们来炼制终极隐藏宝石！

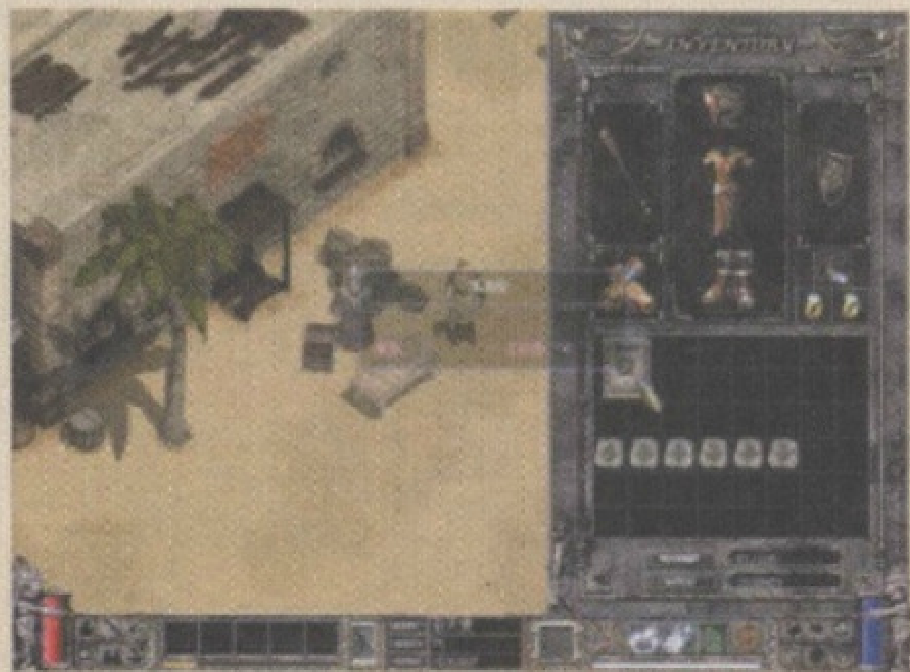
令人遗憾的是，外传中仍然没有加入大家热切期待的装备系统和联网功能，不过这些都将会在不久后的《刀剑网络版》中有极佳体现。要是玩累了英文游戏，厌倦了网络游戏，《上古传说》或许可以再一次让大家体验“那一刀的风情”。

栏目编辑/上弦月/E-mail:suki@popsoft.com.cn

Thesa Region of Dawn 天煞 Online

■北京 天煞





游戏起源于一个古老的传说，根据记载，古代亚特兰蒂斯是最早使用铁器的文明社会，有着高度的科学文明。可整个大陆却在刹那间神秘消失了，谁也不知道是什么原因，是神降临的灾难还是对人类沉浸在享乐中的诅咒？如果亚特兰蒂斯重新升上海面又会发生什么事情呢？《天煞Online》（以下简称《天煞》）就是讲述在亚特兰蒂斯毁灭后，幸存的人们探索新大陆、开始新生活、创造新世界的故事。

和众多网络游戏一样，游戏角色是玩家首先关心的问题。《天煞》有4种血统：战士萨拉柏特、弓箭手卢顿、圣职者温帝尼、魔法师艾尔特，这4个血统在游戏初始会得到一个相对强的附加属性，比如战士在力量和生命方面就胜过其他血统。

《天煞》的游戏画面总体给人一种暗淡朦胧的印象，这大概与游戏的背景和故事情节有关。颜色以深色为主，再配上各个地图的主题颜色和音效，让人很快就能进入角色并融入到游戏当中。《天煞》对人物的刻画非常细腻，强健的体魄、粗犷的线条、动感十足的人物，站立不动时能明显看到人物随着呼吸而起伏。人物的衣着很丰富，在穿不同的衣服时甚至会体现出不同的身材。

《天煞》在音乐和音效方面也有其独特之处，每张地图有不同的音乐，对背景的烘托体现得很明显，游戏中的怪物在攻击角色和死亡时都有不同的音效。

《天煞》的聊天系统分为普通型、密语型、叫卖型等，对话框能随玩家的控制扩大和缩小，方便玩家查询聊天记录，既不影响玩家打怪，也不影响玩家的可视界面大小。

组队系统是《天煞》的特色之一，充分体现了方便、快捷的特点。启动组队后，只需点击所要组队的玩家角色，在弹出的对话框中选择确定，等待对方同意后即组队成功，而下拉菜单可以显示所有队员的HP值，十分直观。在为队中成员加血时，只要选中名字即可为其加血，避免了因队员在移动，无法点中人物而导致死亡的悲剧。

《天煞》的魔法共分为六大系列：火、水、地、风、暗和光系，这几类魔法根据怪物及人物属性的不同而有不同伤害，环环相扣，使不同血统和职业间相互制约。目前开放了60种实用魔法，施法效果非常华丽，在2D游戏中是难能可贵的。除此之外，魔法还在不断地丰富中，将来还有更多的魔法开放，非常值得期待。

《天煞》中的职业也极为丰富，根据自己属性的不同，在40级前系统会自动给你分配职业，40级以后，你可以找专业转职人员去选择自己喜欢的职业，而游戏也提供了近50种职业。

《天煞》还有个最大的亮点：装备升级与道具合成。装备升级带给玩家的欣喜就不用多说了，虽然装备升级最高可以到Lv9，但这不可是轻松就能达到的，失败了会有不同的惩罚，降级、装备消失都会发生，可以借用股市的一句话：升级有风险，玩家需谨慎操作。道具合成方面，《天煞》独创了石板合成技术，在游戏中，怪物死后经常会掉出石板，这些石板分水、风、火3种，每种石板数量不一，比如风石板共有6块，只有当你收集全一套才能去买底板合成。合成出的物品千奇百怪，从最常见的到稀有装备都能出现，挑战自己的运气何尝不是件刺激而有意思的事情呢。这里还不能漏了一个项目——药水合成，你经常能打到合成药水和合成卷轴，当你把这两样东西放在一个专用的合成栏中合成时，会得到一些特殊药水，这些神奇的药水会带来许多意想不到的效果，这些就等大家亲自来发现喽！

总体来说这是一款不错的游戏，在3D游戏泛滥的今天玩一下《天煞》，会让你有种怀旧的味道。



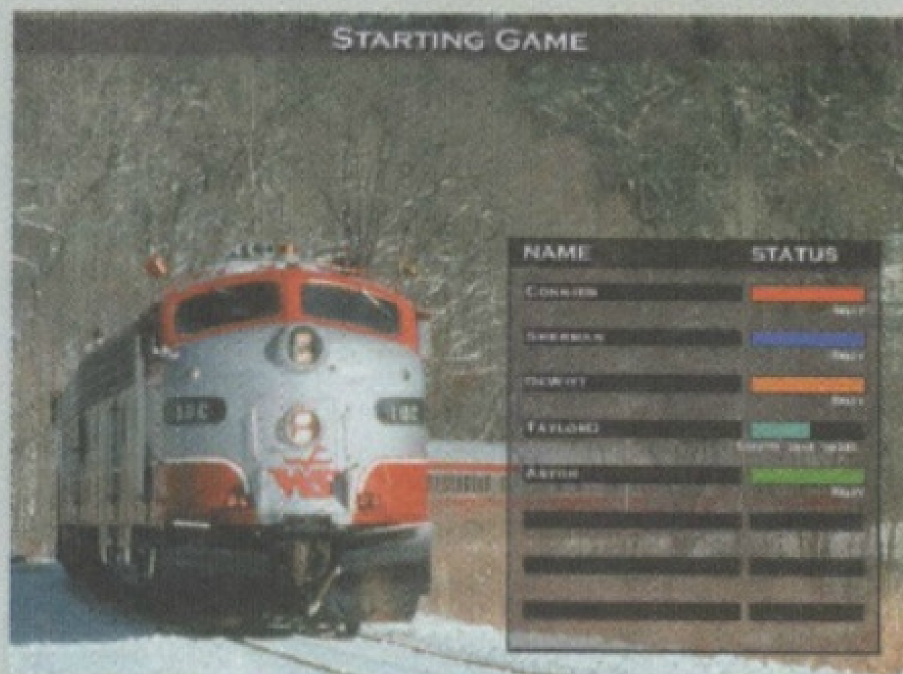
游戏类型	大型多人在线
制作公司	Bridge
发行公司	中华网
上市日期	2003年暑期
编辑期待度	♥♥♥

从画面来看，似乎人物形象有些纤小。习惯了3D的玩家们是否还会选择2D游戏呢？



美国铁路大亨

■北京 爱大米的老鼠









《美国铁路大亨》让你充分体验了整个美国铁路的发展史，从1830年美国铁路诞生开始一直到2000年，其中包括了美国铁路发展史上的几个重要时段。你要扮演其中弱小的铁路公司，通过各种手段，嘿嘿，是的，各种手段，包括极其卑鄙的手段喔，成为真正的“铁路大亨”。游戏包括快速开始模式和单人模式，好比在玩一款即时战略游戏，电脑会随机创造各种环境来让你发展，自然剧情模式也是不可或缺的。有意思的是，居然也有多人游戏和Gamespy网上对战。看来，制作小组真要把它当成一个战略游戏来让大家玩了。

游戏中的胜利条件是玩家一方声望超过其他公司，并且最后能统一整个美国本土的铁路行业。要使你的公司提高声望，光靠不断努力、埋头苦干是不成的。游戏不同于其他经营模拟类游戏的一点就在于，你要通过多种不光彩的手段来打倒对方，如秘密调查对方公司找出对方的财务漏洞；煽动对方公司的工人罢工，从而降低他们的民心度（也就是声望啦）；给对方造成经济恐慌；抛售股票；最厉害的就是古往今来都有的贿赂政府高官等卑鄙的手段了。但这些都需要你有特殊卡片才能实现，想得到这些卡片，就需要让人们看到你的实力，看到公司的营利和将来的发展方向，这样即可获得卡片和点数并使用“非正当”手段来搞垮对方了。当然，制作者的意图也只是想让大家来感受一下商战中的残忍，美国铁路建设的艰辛。

在游戏中，你要铺设轨道、购买火车、让你的客户满意，还要在不断发展中进行升级，赶上时代的需要、技术的革新。在游戏画面下方有个即时情况的介绍，这些介绍会随时间的前进不断变化，当出现各方互相挤压和对抗时你一定要注意，从中找出对手的弱点，找到形势中的突破点来战胜对方，提高自己的实力。同时还要抵御对方对你的攻击，如果你的声望很高，铁路很多，其他公司会联合起来共同压制你。如何战胜这些困难，就需要你开动脑筋想办法了。

现在人们不是总说要寓教于乐嘛，制作者也不能免俗，省得别人说游戏不教给玩家好东西。游戏中附带一个百科全书，对美国整个铁路发展史中出现的各种火车进行了详细介绍，并配有真实图片。从中你能了解到各个时期的火车知识和技术的发展。虽然这些好像是美国学生的学习教材，但对我们来说增长一下知识面也不坏嘛。

整个游戏以轻松的美国乡村音乐为背景，可令玩家完完全全感受美国的风土人情。如果你对美国历史文化感兴趣，如果你对商业战争感兴趣，如果你想体验美国铁路发展历史，不妨一试。P

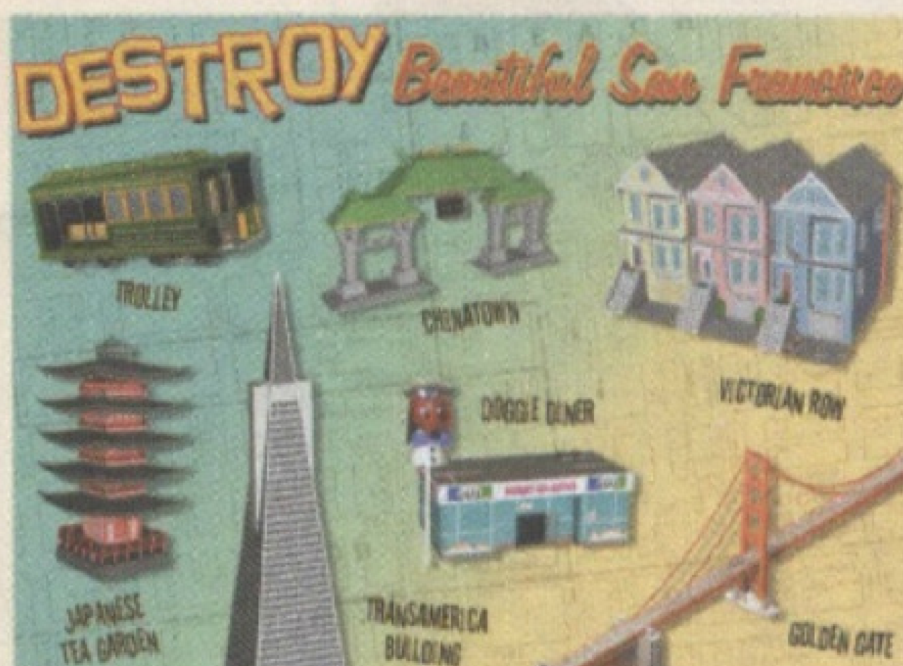
游戏类型	模拟经营
制作公司	Flying Lab Software
发行公司	正普科技
上市日期	2003年7月
编辑期待度	♥♥♥

资本主义并不代表黑暗和罪恶，我怀疑制作商已经痛恨资本主义制度到了一定程度。

"THEY CAME FROM HOLLYWOOD" 圆梦好莱坞

■北京 疯狰

They Came From Hollywood



在《圆梦好莱坞》中，玩家将扮演一位好莱坞的导演，你需要不断制作电影，而且还是那种喜欢的人多，骂的人更多的灾难片。随着经验的累积和观众欣赏水平的提高，影片拍摄起来将越来越难。到底能不能赢得观众的信任和尊重，成为流芳百世的名导就要看你自己的努力啦！

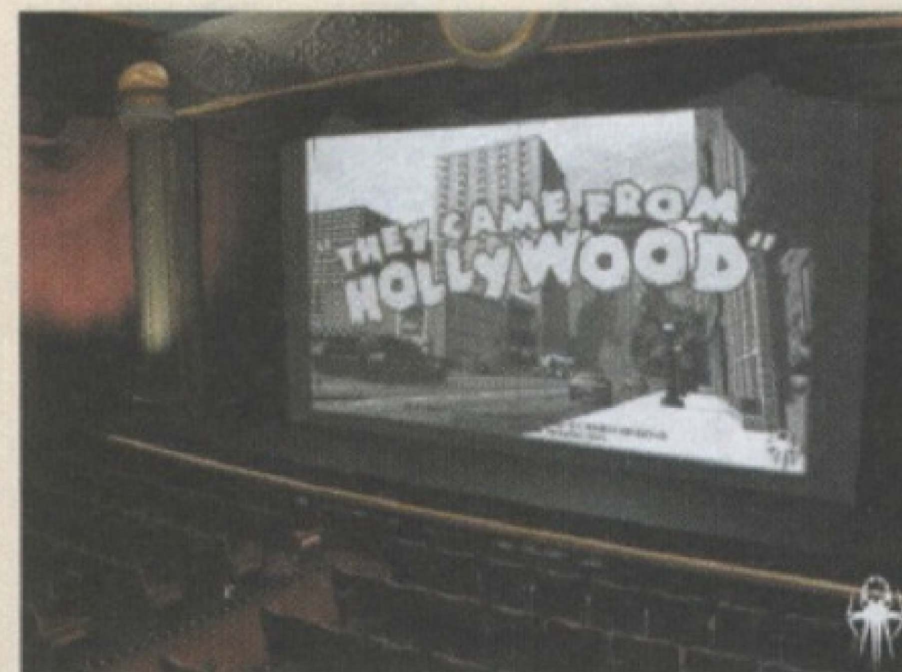
游戏制作者是名不见经传的Octopus Motor公司，作为公司成立以来首部推出的作品，《圆梦好莱坞》被给予了太多的希望。游戏倒是被设计得相当简单：在拍摄外景时，操纵你的怪物尽可能残忍地破坏每一处建筑物，直到你被人类所谓正义的力量打倒或摧毁。游戏也提供了各种真实的即时反应，且地图取景的城市包括旧金山、洛杉矶、纽约、西雅图及芝加哥等，都是相当有名且非常有特色的城市。不要小看那些阻止你的敌人，他们也都是个个荷枪实弹，坦克、喷气飞机、各种轻重武器等都可以成为他们的装备。你所控制的怪物不得不利用暴力使他们屈服，但随着时间的流逝，取胜的难度也越来越大，所以战斗时务必速战速决。



我们特别注意到游戏提供了诸如伦敦、东京及其他一些非美国城市。制作小组成员说，尽管伦敦地图的制作相当复杂，但他们有信心将其制作成一个充满乐趣的地图。由于欧洲人的建筑风格与美国不太一样，所以为了把握好伦敦的建筑风格，使其更加完美真实，制作小组特意找来相关资料进行研究，并反复进行实地考察。与绝大部分模拟策略类游戏一样，游戏完全用鼠标来控制，但是这并不意味着不能使用键盘和手柄。实际上，有时有了键盘和手柄的辅助你会发现游戏变得更有乐趣，你可以用键盘或手柄控制怪兽实现踢、跺脚、出拳等动作。



在游戏的官方网站上，制作小组声称在游戏中可供玩家操控的各种稀奇古怪的怪物共有10种，而不是之前公布的11种，包括变异蝾螈、巨蜘蛛、螳螂、蚂蚁，甚至还有会走路的眼球！另外，还有一些像机器人、飞碟、机器鱿鱼等非生物可供选择。相当有意思的是，游戏制作小组特意设计了一个有50英尺高的女人，她有种叫“Bitchslap”的用尖叫震碎建筑物的能力，真是十分搞笑。最为难得的是，它们每个都是可定制的，玩家可根据自己需要和偏好调整怪物的各种属性与外观，这样就可以拥有一个完全属于自己的个性化怪物了。



此时的人类正处于科技高度发达的时期，军队拥有破坏性极强的武器。F-15战斗机、种类繁多的坦克、运输机等应有尽有，步兵团则拥有火焰喷射器手、火箭炮手、高速炮手等，专门的指挥官还可以提高军队进攻效率。另外，老谋深算的科学家也起着非常重要的作用，就像电影里经常演的那样，他们拥有不可思议的能力。科学家通常慢慢靠近怪物并双眼凝视它，当头上出现的问号变成惊叹号时，怪兽就会陷入其布置的心理陷阱中不能自拔，这样你就会不战而败。但这些人的防御力也相当薄弱，所以一旦发现应立即消灭，决不能留情。

游戏中还加入了更多的细节，包括不同的军事设施、只供警方使用的枪支等。另外，在那些非美国城市中，失踪人物列表中的名字也会根据其国家习惯而改变。值得一提的是，“损失金额”也会根据国家而改变货币单位，比如地图是伦敦，那么单位就是英镑，而在日本就是日元。细心的玩家会发现地图中还有各种车型先进的汽车，制作小组赋予了它们很高的AI，这样在遇到危险时它们作出的反应与现实一般无二。

游戏预计将在2003年夏季推出。整个游戏使你看起来像在拍Godzilla系列的最新电影。那些有破坏欲的玩家可有福啦！不过还是提醒你一定要用游戏的心态来玩《圆梦好莱坞》呀！

游戏类型	模拟策略类
制作公司	In house
发行公司	Octopus Motor
上市日期	2003年夏季
编辑期待度	♥♥♥♥
变态的人处处有，这款游戏里特别多。	





■上海 3M

Realms of Torment 苦难王国

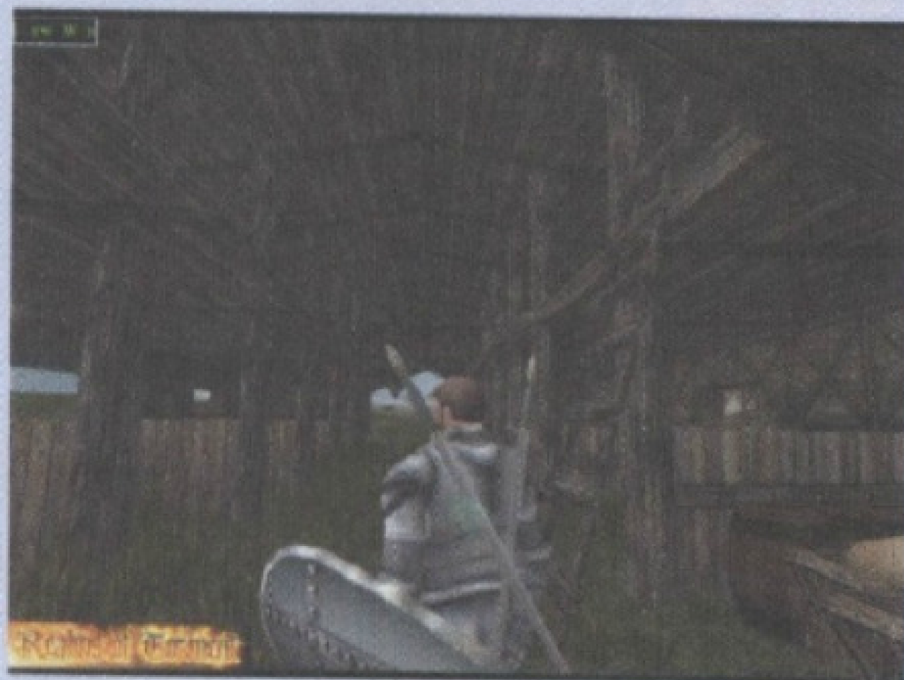
来自罗马尼亚的游戏开发公司Quad Software正在制作一部具有革新意义的大型网络角色扮演游戏《苦难王国》。虽然和大多数同类游戏一样，《苦难王国》也被置于一个中世纪的魔幻世界，但从整部作品中可以轻易发现很多颇具创意的构想，这就是引起广大玩家特别关注的一个重要原因。

游戏核心部分是人物角色的创建和成长系统。《苦难王国》没有使用大家所熟悉的职业和级别，取而代之的是一个基于技能的成长系统。玩家可通过各种途径来选择提升自己的某种技能，当这种技能达到一定点数后，就会有机会得到技能大师的训练，从而得到更进一步的发展。选择何种技能将完全取决于玩家自己的决定，不过要想得到技能大师的垂青可并不是件容易事——因为游戏规定每位大师在他的一生中只能训练两到三名玩家。



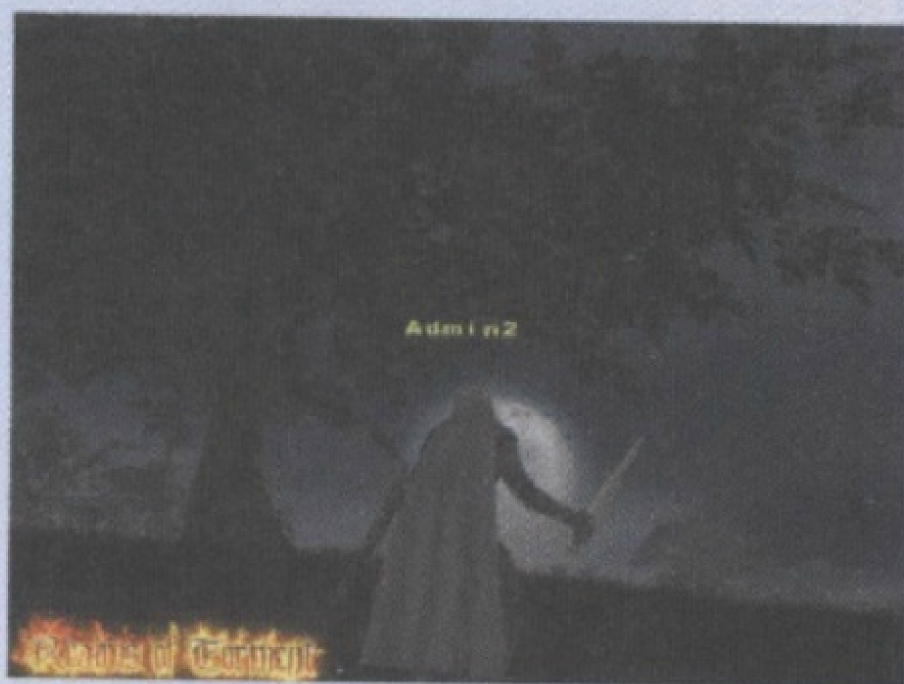
角色的技能提升完全根据被玩家使用的频率来决定，也就是说如果你经常使用某种技能它就会得到提升，但不经常使用就会倒退。《苦难王国》中共设计了6种基本种族供选择，玩家可从中任意选择一种来创建自己的角色，大部分种族都遵循传统特点。虽然没有限制，但有些种族会在特定的技能上具有先天优势，比如侏儒在重武器技能上会提升得更快，而精灵族则擅长弓箭或短剑。

血统系统是游戏的重要组成，玩家可以收养一名儿童来作为自己的继承人，他/她可以作为一个新角色在《苦难王国》的世界中继续发展。继承人将从父母处得到大部分属性优点，如果父母在某种技能上已达到大师的水准，那么继承人在该技能上的前进速度就会更快。另外继承人还能继承父母的声望，所以具有较高声望的家族血统将对其后代的成长大有裨益。由于这种独特的设计，使得游戏中出现“名门联盟”和“平民联盟”变得极具可能性，而由此产生的隔阂、猜忌而导致战争当然也不可避免。



为了使游戏的战斗变得更加有趣，《苦难王国》允许玩家做出一些攻击和防御动作，成功概率则由玩家在战斗中的动作和反应速度来决定，而且不同武器可以带来不同的攻击效果和战斗风格。在魔法方面，开发人员也没有掉以轻心，玩家不仅可以对基本魔法进行各种组合来创建具有个人特色的新魔法，而且还能对魔法加以控制，比如控制魔法的力量大小等，一般而言，魔法持续的时间越长，影响的空间范围就越大。

经过几年的发展，网络游戏已逐渐朝建立玩家社区的方向发展，制作公司对此相当重视。《苦难王国》把重点放在社区、行会和城市之间的竞争上，玩家可以在游戏中建立或摧毁乡村和城镇。为了成为游戏世界中最强大的城市，同一社区的玩家必须齐心协力，在建造社区的基础上不断发展和壮大，甚至不惜发动城市之间的城战。



在画面渲染方面，《苦难王国》使用开发公司自主设计的“深渊”3D引擎，它的最大特点是能充分发挥NVIDIA公司GeForce显卡的强大图像处理能力。由于游戏将使用“骨骼和变形”动画效果来描绘人物的实时动作，所以不仅游戏过程给玩家一种极为真实自然的感觉，而且在表现各种环境效果如风、雨、日夜交替以及星辰变化上也别具一格。

除了上述介绍的特点外，开发人员还为游戏设计了可让玩家自行决定物品价格并进行买卖的交易系统、玩家自由创建任务及永久死亡状态等新颖功能。从2001年就开始设计和制作的《苦难王国》目前已完成了Beta测试，不久后就能和广大喜欢MMORPG的玩家见面。尽管网络RPG游戏可谓是佳作连连，从老牌的《网络创世纪》、《无尽的任务》到新锐的《凯姆络特的黑暗世纪》，但凭借着众多革新性的创意构想，相信《苦难王国》应该能赢得相当多的拥趸。

游戏类型	大型多人在线游戏
制作公司	Quad Software
发行公司	Limitless Horizons Entertainment
上市日期	2003年夏季
编辑期待度	♥♥♥♥

独特的血统设计的确引人注目。



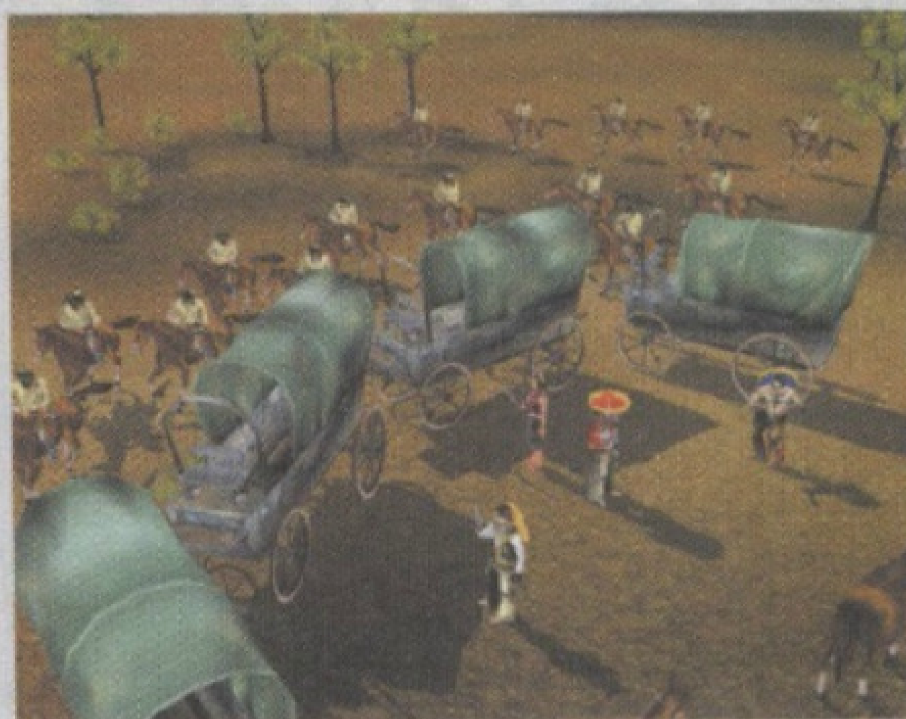
美国 II America II

■上海 3M



自从10年前Westwood推出《沙丘II》以来，即时战略游戏已成为目前最受欢迎的游戏类型之一。尽管有些人认为RTS的发展趋势开始变得越来越公式化，但不可否认的是，仍有很多开发设计小组为了有所突破和创新还在孜孜不倦地努力着，来自Data Becker小组的《美国II》就是这样一款作品。游戏将在采用一些传统RTS设计惯例的基础上，为广大玩家展现很多颇为独特的创新之处。

和所有RTS一样，进入游戏后玩家首先需要选择自己的派别。因为《美国II》发生在1820～1880年的美国西部，所以游戏共设计了5种可任意选择的派别，它们分别是阿帕奇部落、科曼奇部落、墨西哥、美国和矿工，另外你还可通过花钱来收买一支非玩家控制的派别——歹徒来帮助自己。为了保持平衡性，每个派别都有各自的优点和缺陷。



游戏中每个派别都拥有15种左右的游戏单位，除了2种是工人外，其余都是具有不同作用和特别技能的战斗单位。比如墨西哥女战士是使用双枪的好手，她们可以比敌人快出一倍的速度对敌人发动攻击。

游戏的资源系统将完全反映出当时美国西部的各种经济要素，例如金矿、石矿、木材、皮毛、武器和马等。5个派别都具有各自鲜明的特点，需要的资源种类也各不相同。举例来说，墨西哥人主要从事畜牧；印地安部落靠天吃饭，他们以猎捕美洲野牛为生；美国人依靠耕种农田获取食物。另外，每个派别并不需要用到游戏中的全部资源，只有美国才是唯一需要使用所有种类资源的派别。



开发小组在游戏中使用的是被称为Nurbs的3D图形引擎，在它的强大支持下，游戏画面给人以精致细腻的感觉，特别是各个派别的游戏单位，不仅拥有出色的人物模型，而且细节和动作也被描绘得栩栩如生。由于每种单位都使用了将近3000个多边形来进行绘制，你甚至可以单单通过外表就把他们轻松分辨出来。与此同时，由于Nurbs引擎的出色表现，游戏的战斗场景和光影效果也给人留下深刻印象。

画面的精美固然重要，但它不是造就一款优秀RTS的唯一因素。如果《美国II》想在强手如林的市场竞争中站稳脚跟，没有推陈出新的创意肯定是无法做到的。开发人员在游戏里添加了很多创意，其中最引人注意的是游戏单位的升级系统，它允许对每种单位进行几乎无限的升级。比如说，对皮毛进行升级意味着你的单位可拥有更高的生命值，升级鞋子表示他们能移动得更快。



虽然Data Becker试图在《美国II》中尽量保持一定的历史精确性，但从游戏表现可以看出，开发小组把重心更多放在娱乐性而不是回顾历史上，游戏将更接近我们所看到的美国西部电影。

总体来看，《美国II》将是一款相当不错的即时战略游戏，除了30关单人战役和3种难度选择外，游戏还将具备多人对战和地图编辑器等功能。喜欢美国西部拓荒历史的游戏迷可以有机会亲身体验一番枪手、牛仔和印地安部落之间狂野不羁的较量，你将靠自己的智慧和力量去赢得最后的胜利。P

游戏类型	即时战略
制作公司	Data Becker
发行公司	Data Becker
上市日期	2003年夏季
编辑期待度	♥♥♥♥

创造自己心目中的“美国”吧。

只跟你玩玩酷
未脱窠臼的《登陆矩阵》

Enter the Matrix

■品游轩 大漠奇侠

总评 83 	
	格斗系统较为完备，可以体验到拳脚上的快感。慢镜模式中规中矩。
	竞速关卡的操控多有不便，画面不够突出，故事不完善，和电影一样难懂。
● 制作	Shiny Entertainment
● 发行	Atari（原Infogrames）
● 载体	CD×4
● 类型	动作
● 语言	多国语言版（不包括中文）
● 环境	Win98/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★

2003年注定是“黑客帝国”这个品牌风光的一年。电影《黑客帝国——重装上阵》（The Matrix：Reloaded）5月15日已在戛纳影展上全球首映，首映日北美票房就达到令人惊骇的4247万美元，打破去年《蜘蛛侠》刚刚创下的首日票房纪录。眼下影片正意料之中地席卷全球影院，成为时尚青年们口中的热门谈资。而传说中三部曲的最后一集《黑客帝国——革命》（The Matrix：Revolutions）也计划于今年11月上映，无疑会将这股热浪维持到年底。

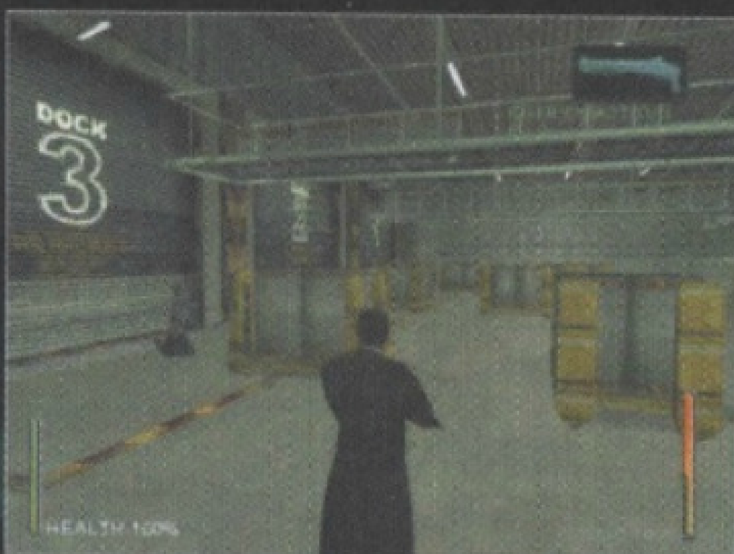
作为电影的衍生产品，也有数款“黑客”游戏引起玩家的注意。除了到明年才开张的《黑客帝国在线》，就要数眼下的《登陆矩阵》（以下简称EtM）最有人气了。拜黑客迷们的疯狂所赐，游戏尚未开卖就已有大量网上预订，以至于发行商Atari准备了多达400万套的拷贝投入市场。然而希望越大失望也越大，苦心的玩家很快就会发现，他们又一次不自觉地陷入一个典型商业炒作的迷局中。

与电影平行的故事线　不尽人意　Enter the Matrix

像眼下很多改编自电影的游戏一样，EtM尝试叙述一个和电影不同的故事。这里的不同并不意味着脱离电影重新编写剧本，而是和《重装上阵》的故事同时展开，详细叙述了电影中一些语焉不详或未曾提及的背景故事。尽管游戏的授权费花了1000万美元，但是由于基努·李维斯和凯莉·安妮摩丝都忙于电影拍摄工作，对游戏的形象代言感到有些兴趣欠奉，于是我们在游戏中也就见不到救世主NEO和Trinity，主角变成了电影中的配角Ghost和Niobe，对于一款电影改编来的游戏来说，这多少显得有些失色，想必那些电影的绝对拥趸会因此兴趣大减。

或许是作为一定程度的补偿，电影导演沃卓斯基兄弟（Wachowski Brothers）亲自为游戏撰写了剧本。为了保持电影的叙事传统，游戏企图维持日式动作游戏那样不设置明显关卡、中途穿插过场动画的流程模式，但整个故事因为只是电影的补偿，故事线显得像块边角料般松散和零乱（如果你没看过电影，甚至无法搞清事件的来龙去脉），并没有那种流畅和一气呵成的表现。实际上游戏由很多短暂、不太相关的小关卡串成，某些段落的关卡（例如核电厂）显得过于类似和单调，有拖戏之感。两位主角也不是交替参与游戏，随便选择某位角色经历基本相同的故事流程，也使故事的可信度大打折扣。天才导演在游戏剧本的表现上不是很成功。


基努·里维斯只在游戏最后露了一小脸。



核电厂的场景类似而单调。

格斗与枪战　看上去很酷　Enter the Matrix

剧本也许不重要，从EtM宣布开发开始，人们只是对游戏中独特的格斗设定极为关注，这也是游戏为数不多值得夸耀的亮点之一。开发商曾号称可以用不同的按键组合出上百个动作来，在PC版中，组合攻击主要是利用4个方向键和鼠标的左、右键配合，组

合出不同的招式进行攻击。例如Ghost，左键为拳，右键为脚，同时按为抓，方向前+脚是飞踢，方向左+脚是扫堂腿等，其他的一些拳脚组合还能使出旋风腿等花招。应该说这些格斗动作还是很丰富的，大部分也还算实用。有趣的是，在配备不同武器时，主角还有各自不同的攻击方式。到游戏后期对付城堡里的打手时，普通的徒手格斗会很难对付，但装备弩箭后，只要能抓住对手，一手捏住其手腕，一手冲其咽喉发射弩箭即可一击致命。同样，装备一些枪支时还能使出“回马枪”之类的招式来。

有些攻击动作其实不是玩家可以掌握的。在城堡关卡，主角有很多种把木锥插入敌人心脏的方式，可直接插进去，也可将敌人绊倒后奋力插入。这是系统随机出现的一些动作，目的是丰富动作，使得游戏中的大量格斗场面不至于单调。这一点做得还算不错。

游戏中借助一个叫“Focus”的计量表来表现《黑客帝国》中招牌式的慢镜模式，在慢镜中可以看到缓慢的360度旋转及飞旋的子弹弹道等。不过有《英雄本色》明珠在前，这个慢镜模式只是中规中矩，没什么值得夸耀的。

需要指出的是，爽快的格斗是建立在敌人AI不高的基础之上。可能大家都注意到了，即便在敌人众多的场景里，只要主角和一个敌人进入格斗模式，周围的敌人就只会在旁边摇旗呐喊，而不会主动上前进攻。出于独特的补血方式，主角只要打倒一个敌人躲在一旁休息，然后再战，多么厉害的敌人也不用畏惧，敌人也十分配合我们，决不主动追来。虽然这降低了游戏难度，但却太不真实，也使格斗的乐趣大为失色。在正常速度格斗时，飞快的镜头旋转也令许多玩家不适应。



人物动作十分流畅，看这一脚飞踹。

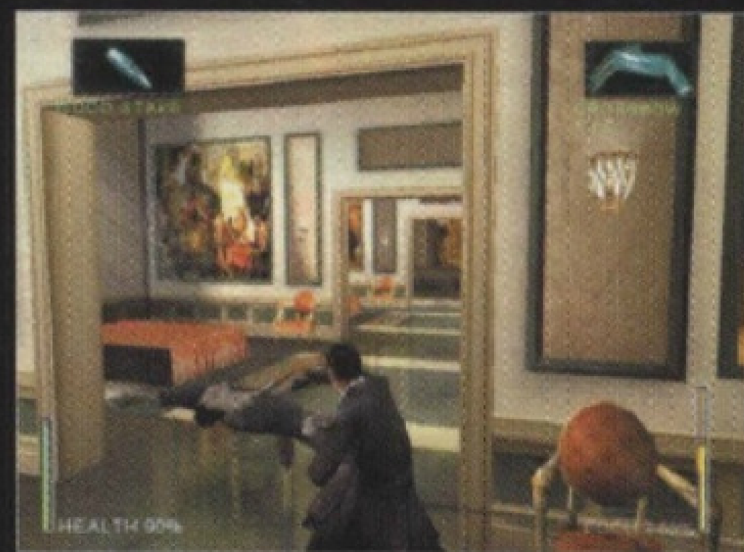


抓住敌人然后扔出去。

操控　难以名状的痛　Enter the Matrix

EtM的关卡基本上由格斗、枪战和竞速3类组成。如果说从前两类关卡中还能得到乐趣，后一种关卡却只能说令人苦不堪言。有好几个任务是Niobe开车，Ghost在后座上狙击四周的飞车。由于Niobe总是在隧道里撞车，Ghost的视野一直摇摇晃晃，别说瞄准敌车，就是盯着显示器多看一会也能叫人头晕目眩，不知道关卡设计者自己能否忍受这样的情形。在追赶飞机的那个竞速关，汽车还常常会卡在路边的柱子上不能自拔。

还有一些其他的操控问题，比如当主角手握双枪时，用鼠标转换视角会看到主角不自然地抖动，这个问题即使更新了1.52版补丁也没有完全解决。另外，主角原地起跳的动作幅度很小，好像僵尸一般，而跑动起来速度又快得出奇，令人无所适从。特别是游戏中一处需要贴墙横移动通过的地方，由于鼠标无法准确对位，往往走到中途突然切换成别的动作，结果掉下深渊。因为对动作的信心不足，游戏中一些难度较高的动作干脆被及时出现的过场动画代劳了，不知道这样玩家们是否会觉得过瘾。



穿心一箭。

只是宣传战的胜利　Enter the Matrix

EtM中有些莫名其妙的Bug，比如说需要手动更改一个配置文件才能得到比较满意的游戏画面，而在游戏选项菜单中却没有选择。PC版的优化有些问题，往往在一个场景中速度会突然变慢。游戏的音效也比较零乱，按照开发商的说法，游戏支持EAX HD系统，但反过来在最常见的板载AC'97声卡上反而表现不佳。过场动画跟游戏中的声音大小不一，游戏中声场的定位也马马虎虎。这些音效问题在EtM的几个游戏机版本上同样存在，而且表现不一。结合前面操控上的表现，令人怀疑游戏发售前是否经过有效的测试。

事实上EtM中并不缺乏创意。游戏中独特的“Hacking”模式，允许玩家在一个类似DOS界面的模拟PC中摸索，输入特有的命令行和密码开启隐藏道具和关卡。EtM中也试图精益求精，比如说其中的过场动画刻意模仿电影的镜头语言，慢镜不时出现，用来表现一个看似美妙的侧空翻或高空坠落。在狙击飞机的场面里，子弹从打出枪膛到击中飞机前轮中间有个跟踪的特写镜头。但以上的努力都要有足够的开发周期和进取心来保证，在EtM中我们却看到了许多奇怪的景像。在机场的关卡，你不时可以看到P4、NVIDIA或可口可乐下属品牌饮料的广告，不用说也明白开发商向往的是什么了。



《登陆矩阵》，这款由制作过《弥赛亚》的Shiny小组负责开发的游戏曾经给人以憧憬，但除了其中玩酷的格斗系统是个亮点之外，其他部分都非常不尽人意。像许多改编自电影的游戏一样，它有着吸引人的独特设定，却往往奉献给我们几个苦不堪言、终生难“过”的关卡。借助于电影如日中天的人气，《登陆矩阵》毫不费力地推销了出去。只是替游戏开发商担心，下一次再有如此美妙的宣传时，不知道还能否卖出几百万拷贝。

MATRIX



武侠养成 青蛇

法海恩仇录

■四川 心灵捕手

《青蛇——法海恩仇录》（以下简称《青蛇》）是由斯普软件和台湾省酷奇思数位合作开发的一款融入了大量模拟养成要素的武侠RPG游戏，在没有什么同类游戏竞争的背景下，《青蛇》在这段时间的单机武侠RPG市场上显得颇为引人注目，回想起斯普软件开发的上一款RPG游戏《水晶之魂》，发售之后几乎没有引起什么反响就淡出了玩家的视线，让人感觉反差实在很大。这里最主要的原因自然是当前国内单机游戏市场在网络游戏冲击下的大幅萎缩，愿意再继续开发单机游戏并能拿出作品问世的厂商已寥寥可数，目前基本上只有一些欧美游戏和游戏机移植的作品在填充这个市场。对于海量的传统武侠RPG游戏玩家来说，《青蛇》尽管既不是大宇也不是汉堂所开发的游戏，但它所受到的关注也许并不下于这些大牌厂商所开发的作品。不过话说回来，《青蛇》还是有不少可圈可点之处的，大量模拟养成元素的加入令人颇感新意，下面就从3个主要方面来谈一谈笔者对这款游戏的感受。

总评 82





唯美的2D画面，养成和RPG两种元素的结合颇有新意。



养成的部分略显单调，战斗画面的风格和游戏整体风格相差太大。

● 制作	斯普软件
● 发行	新天地互动多媒体
● 载体	CD x 3
● 类型	角色扮演 + 养成
● 语言	中文
● 环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★☆



这种战斗画面实在有落后感。

女侠养成

前阵子玩家从《天下霸图》这款游戏中了解到一个武林门派是如何崛起的，而在《青蛇》中，玩家可细致地体验一个女侠是如何养成的。印象中只有日本厂商才最擅长少女养成类游戏，但将其运用到武侠RPG中是一个很不错的主意。在传统养成类游戏中，主角一般会锻炼学习、体育、魅力等属性，但这些对于一个侠客来说就太不够看了，在《青蛇》中小青的属性有体力、内力、武功、法力、灵气、人气、正气、财气8项之多，其中后面6种跟武术、仙术、卦术、媚术、医术、金术等6种技能息息相关。有意思的是，在学习这些技能的过程中，除了小青的能力能得到提升外，玩家也会在无形中增长一些小知识。举例来说，游戏中每日学习某种技能的时间是固定的，寅时到卯时可到桃花仙子那里学习媚术、未时到申时到后花园找白娘子学习仙术等，几个小时玩下来，玩家对中国古代12个时辰所代表的涵义就完全掌握了。修行中的炼制丹药一项具有相当的难度，炼成丹药服用后增加体力、内力，或于剧情事件中害人或救人，也可卖到商店赚钱；但如果炼丹失败，修行就不会得到成果，还会白白浪费宝贵的材料。游戏中的药材数量极多，怎样搭配就需要玩家动一番脑筋了，多拿笔记录一下不是坏事。

在一般的养成游戏中，锻炼角色能力是玩家主要做的事情，不过在《青蛇》中，玩家还要完成RPG的剧情，在固定时间去固定地点，就能将游戏的剧情发展下去。由于养成要素的存在，导致《青蛇》的世界比一般的武侠RPG就要小得多了，玩家基本上只要在苏州城周围的几个小地方打转，随便走几趟就能将游戏中的地形全部了然于胸。对玩家来说，如果将《青蛇》看成是以养成游戏为主，那游戏中的世界已足够去跑了；但如果将《青蛇》看成是武侠RPG为主，那么这个世界就多少显得有些单调和

狭窄。另外，为了限制玩家每天无休止地学习技能，制作者在游戏中用“体力”这个参数来管制小青的行为，每做一件事都要耗费体力。这一点本来无可厚非，但不明白为什么要设定成体力一耗干净小青就立刻死去，其实只要像其它养成游戏那样，强迫小青回家睡觉休息即可。也许制作者认为，体力耗完就要死掉是武侠RPG的特点吧！

将养成元素加入到武侠RPG中去，这本来是个不错的主意，不过笔者看来，《青蛇》在养成这一方面走的仍然是非常老套的路子，相比之下，将养成和战略元素结合的《太阁立志传IV》，主角每种技能的养成方式都是一种不同玩法的小游戏，令整个游戏的趣味性大增，不知《青蛇》的制作者们为什么不借鉴一下呢？


看看这画风，还真像当年那款《红楼梦》。

似曾相识的风格

直截了当地说一句，不管是养成系统还是画风，《青蛇》都酷似当年那款红极一时的《红楼梦——十二金钗》。尽管《红楼梦》是一款带有大量色情元素的游戏，但得承认，在游龄稍微长一点的玩家当中，玩过这款游戏的人绝对不在少数，甚至还有人将其评价为智冠所制作的最出色的两三款游戏之一。与《红楼梦》一样，《青蛇》在画风上保持了极其华美的2D风格，尤其是游戏中的女性，个个都被塑造得堪称千娇百媚。稍微注意一下，就会发现游戏中的女性角色实在不在少数，而且几乎都拥有不同的外貌特征，除了招人喜爱的小青之外，还有成熟端庄的白素贞、妖艳的狐媚娘、妩媚的猫女吉拉等，毫不客气地说，游戏中的男性角色看起来通通只是陪衬品而已。


法海也有这样一段过去？

比较有意思的是，为了让主角小青在外形上更加多变，制作者们专门设定了一个“换装系统”，在游戏中小青可穿着近10套不同样式的衣服，绝不像她的名字“小青”那样只穿一套青色的服装。玩家可搜集各种特定材料，然后拿到绣坊去找人帮忙给小青做衣服。这种“换装系统”早就在《生化危机》和《死或生》等游戏中流行，玩家为了给角色（尤其是女性角色）穿上一件新衣服（尤其是样式比较暴露的衣服），往往不惜大费周折。笔者并没有在《青蛇》中收集到所有的衣服，所以也并不知道有没有比较性感的样式，估计国内厂商限于尺度问题也不会在这上面有过分之举。不过，在这种画风华丽的游戏中运用“换装”的噱头，这个想法还是值得肯定的。换句话说，纵然游戏中的小青不是爱美之人，但屏幕前的玩家却难免有爱美之心。


穿成这样不就是直接告诉别人你是青蛙变的？

遗憾的是，游戏的战斗画面相当简陋，而且使用了伪3D的人物模型，动作也十分呆板，不知道制作者为什么不将华丽的2D风格运用到战斗中去，像《轩辕剑叁》那样，难道不是更好吗？

单线程多结局

一直以来，《白蛇传》都是深受大众欢迎的民间爱情故事，就连《仙剑奇侠传》中都大量引用《白蛇传》中的片断。不过，相较于白素贞和许仙这两位男女主角，小青所受到的喜爱也毫不逊色。著名武侠片导演徐克的力作《青蛇》在前，游戏《青蛇——法海恩仇录》在后，都是以小青作为主角展开叙述的。不过，游戏也少不了《白蛇传》中一些脍炙人口的故事情节，例如端阳现形、昆仑山盗灵芝、水漫金山等，只是玩家将主要以小青的角度来审视这一切而已。当然，作为主角不能只看着别人谈情说爱，这几乎是武侠RPG的定律，在游戏中小青也会和至少4个男性角色展开情感戏，包括侠客仇断云、官宦子弟顾锦云、许仙——当然，还有后来变成法海的小豆子。说实在的，对于大部分玩家来说我想没有什么选头，既不能横刀夺姐姐之爱，嫁入官家做少奶奶也没有什么意思，至于法海，虽然徐克的电影《青蛇》中他也跟小青有一些情感羁绊，但是在游戏中他将注定是小青的最后对手。对于我等江湖儿女来说，当然认为小青跟仇断云是天生的一对了！不过，到游戏结束时小青也不一定非要有一个爱人，如果玩家喜欢，也可上天做仙女，在凡当财主。游戏中的触发剧情多达数十个，触发了哪些剧情，走的是哪种养成路线，将共同决定小青最后的结局。但是，笔者仍然认为游戏的剧情是单线程的，只是玩家的选择更多了而已，而且最后多达10余种的结局会给玩家带来更多重玩的动力。


漂亮的女性是本作一大特色——连打铁匠都是美女！

总的来说，《青蛇》是在单机武侠游戏的非典型时期推出的一款非典型武侠RPG作品，它有很多缺点，但也不乏亮点设计。笔者不想单纯地在这里说它好或不好，毕竟在单机游戏连普通作品都缺乏的今天，我愿意看到更多像《青蛇》这样的国产游戏出现，哪怕它永远也成不了《天地劫》或《轩辕剑》。 P


白娘子被压雷锋塔，这样的经典情节自然不会少。

作为2002年E3大展上惹人瞩目的得奖作品，《国家的崛起》终于在一年后展现在世人的面前。其对《文明》和《帝国时代》的有机融合，在内涵上的丰富博大及在画面、音效上的大作风范，似乎都在打造“微软发行，例无次品”的新江湖信条。不管我们是否喜欢微软，但它的确在推出一部又一部的精品大作。开发商Big Huge Games是一家由多名业界资深人士组成的新团队，该游戏是其处女作。在《国家的崛起》中，玩家将在世界战略地图上按回合制决定攻防方向，具体战斗则是在“帝国式”的场景中进行。随着回合的推进，各民族社会也将从古代、古典逐步升级到启蒙时代、工业时代。本攻略将按照中等难度下单挑快速战斗的要求对游戏进行介绍，以便诸位对本游戏有个入门性的了解，最后再通过德国于古代用重步兵快攻的例子，引领大家进入真正意义上的战术对抗大门。限于水平和时间，如有不当之处敬请指正。

国家的崛起（上）
RISE OF NATIONS

■游侠创作室 天奕
（本刊特约作者）



总评	91
制作	Big Huge Games
发行	微软
载体	CD×1
类型	即时战略+回合策略
语言	英文
环境	Win9X/ME/2000/XP
画面：	★★★★★★★★★★
音响：	★★★★★★★★★
操作：	★★★★★★★★★
娱乐：	★★★★★★★★★
剧情：	★★★★★★★★★
配置要求	CPU：PentiumⅢ 800MHz 内存：128MB RAM 显卡：16MB以上显卡 硬盘：800MB


在世界战略地图上的初始位置。



攻下一补给中心后，获得宝贵的奇迹卡片。


敌首都陷落，我方掠夺到大量资源。

基础知识

一、双重机制

所谓双重机制是指在《国家的崛起》（以下简称RoN）中包含战略地图和战术场景两种游戏方式，先来说说战略地图方式。

RoN在世界战略大地图上采用像《文明》那样的回合制游戏，开始时世界被分成多片小地区，玩家和竞争对手们分别从1片地区（首都所在地）和1支军队开始，最终要征服全世界。在每个回合的游戏中，玩家都可以派1支军队去攻击蛮荒之地或对手的地盘，获胜者将取得或保持对该片地区的控制权。玩家每攻下一片领土，都可以获得贡金、稀有资源和奖励卡片，它们都以不同方式有利于未来的作战。需要特别关照的是有补给中心的地区，它可为占领者提供1支额外的军队。每片地区只能容纳1支军队，不过相邻地区的军队可在战事发生时为友军提供兵力支援。

对于一个国家，最重要的地区是其首都所在地（即起始地区），一旦被攻占，整个国家就会全部沦陷，民族的复兴也就彻底失败，所以通常都要在首都保持1支常备驻军。相反，扩张的快捷之



路便是攻克敌人的首都，能省却不少麻烦。不过首都并不是那么容易攻下的，因为世界地图上每片地区都设置有一个等级，对应于《文明》中的城镇人口规模，它随着时间的推移而逐步提高。等级越高的地区就拥有越多的现成设施，比如6级的大城从战局一开始就拥有伐木站、寺庙、兵营、2座了望塔、3片农田、市集、大学和防御塔，而进攻方则几乎什么都没有。因此，在水平相当的对手或难度稍高的电脑AI面前，贸然进攻敌首都是不可取的。

虽然RoN在战略地图上的策略远不及《文明》那么博大精深，但也不是简简单单就可以达到征服世界的目的，因此总结一些简单的策略还是必要的——首先是要保持扩张，只有不断扩大领土，才可获得更多的稀有资源、奖励卡片和由补给中心提供的额外军队；其次是保护好首都，除了保持一支常备军在首都外，附近区域也要留一支军队活动，并将奇迹卡片尽早用在首都。在扩张初期，先打蛮荒之地，那儿通常没有敌城，容易攻取，而后再关照敌占区里的补给中心，攻克那儿将获得额外的军队。为了攻下敌占区，要尽量在局部形成兵力支援态势，即把多支军队调到要攻打的地区周边，形成一旦一支军队往那里进攻，友军就能提供支援的形势，增大获胜的把握。而如果进攻敌首都，除了使用上述方法外，还要在开战前使用各种奖励卡片，以提高初始资源数量，抵消敌方主场之利。

RoN的第2个游戏机制就是在战术场景中的即时战略游戏方式。当在战略地图上发生战事时，便会切换到一个具体的场景中，通过即时战斗来决定该片地区的归属。除了在进入战斗前的各项策略安排外（比如奖励卡片、友军支援），玩家的实际作战指挥能力也至关重要。



将奇迹卡片尽早用在首都。



要想拥有敌人的奇迹，只有攻克其城。

奇迹大观：

奇迹除了耗费不少资源外，还需耗费漫长的时间。由于战术要求和个人偏好的不同，对奇迹的选择显然无法给出一个确定的优先顺序。笔者偏好金字塔、兵马俑和自由女神像。需说明的是，奇迹一旦被摧毁，其效力就会消失，且任何一方都无法再建造。所以如果你想得到某个奇迹，就攻下它所在的城镇但不要摧毁它，同化该城后就能自动获得该奇迹。

凡尔赛宫（Palace of Versailles）：提高所有后续建筑的建造速度，降低研究成本（知识成本除外），大幅度加快攻城车类兵种和补给类兵种的移动速度；补给类兵种能为部队疗伤。

兵马俑（Terra Cotta Army）：减少步兵和骑兵的训练费用，每30秒就自动免费获得1支轻步兵。

Tikal神庙（Temple of Tikal，玛雅）：降低寺庙的建造费用，寺庙里的研究自动免费完成，寺庙的效应扩展至整个王国（而不是限制于城镇），提高木材的采集速度，提高伐木生产力上限。

泰姬陵（Taj Mahal）：提高所有建筑的血，增加商队的财富收入，大幅度提高财富的商业上限。

超导对撞实验室（Supercollider）：在市集上资源交易的成本保持最低水平；新科技的研究立即完成（前提是资源足够）。

自由女神像（Statue of Liberty）：地面和空中的所有兵种自动免费升级；大幅度降低军队在敌区活动时所遭受的磨损伤害；大幅度降低轰炸机和防空设施的造价。

吴哥窟（Angkor Wat）：提高金属采集的速度；提高金属的生产力上限；降低步兵营、骑兵营和船坞里兵种的造价。

空间计划（Space Program）：场景中所有事物都一览无余；空军和导弹的建造速度更快、造价更低；不惧怕核导弹的使用后果。

金字塔（Pyramids）：提高所有资源的采集速度；提高粮食和木材生产力的上限；城市上限数量+1。

瓷塔（Porcelain Tower）：大幅提高造船速度；自动控制国界内的所有稀有资源（无需派驻商人）；提高资源采集效率。

克里姆林宫（Kremlin）：粮食、木材、金属的生产力上限+200；每座城市的农田数量上限+2；每座伐木站和采矿场的劳力人数上限+2；国界内的对敌磨损伤害翻倍；自动获得1名间谍，不占用你的人口（若他被击毙，自动免费重新出现）。

艾菲尔铁塔（Eiffel Tower）：石油产量翻倍；提高石油生产力上限；大幅度拓展国界。

罗德斯巨型雕像（Colossus of Rhodes）：财富采集速度是原来的3倍；能出更多的商队；提高人口上限。

罗马圆形大剧场（Colosseum）：扩展王国边界；提高对入侵之敌的磨损伤害；降低要塞和防御塔的造价。



二、八大时代

RoN将数千年的人类历史分为了8个时代——古代（Ancient）、古典（Classical）、中世纪（Medieval）、火药（Gun Powder）、启蒙（Enlightment）、工业化（Industrial）、现代（Modern）和信息（Information）时代。古代只有步兵营（Barrack）和防御塔，资源限于粮食（Food）、木材（Timber）和财富（Wealth），城市限于小型（城市分小、大、超大3级）；古典时代的建筑、设施、兵种有了大幅度扩展，可建造骑兵营（Stable）、攻城车厂（Siege Works）、要塞（Fort）、大学（University）和采矿站，资源扩展为5种，新增知识（Knowledge）和金属（Metal）；中世纪则引入补给马车（Supply Wagon）和间谍（Spy）两个新兵种，投石车（Catapult）可升级为攻城车（Trebuchet），此时期虽然仍适合防御，但这几个新兵种的出现已开始改变攻防的天平；随后的火药和启蒙2个时代进一步强化了兵种的攻击能力，一些格斗兵种演变为远程射击兵种，变化之大足以改变"游戏规则"，所以这段时期也是最有可能大规模爆发冲突的时期；一旦进入工业时代，第6种资源石油（Oil）的引入，加上坦克（Tank）和飞机（Airplane）的出现，又进一步使战争趋向复杂化；现代和信息时代里的兵种则是这种复杂化的继续延伸。


游戏早期的发展景象。

三、科研发展

时代的变迁在图书馆（Library）里进行，通过对军事（Military）、内政（Civics）、商业（Commerce）和科学（Science）4个方面的研究，凑齐足够的资源，就能点下时代升级的按钮了。所需完成的前提研究数量并不一定，古代只需2项就能升古典，但越到后期，要求完成的研究就越多，所要求的资源数量也越高。4个方面的研究各有独特的作用：内政每级都使你能多建一座新城，并扩展王国的边界；商业提高所有资源的生产上限，每当屏幕左上方的资源框闪烁起黄色标志时，就意味着你在该类资源上分配了过多的人力，超过生产力上限的劳动被浪费掉了。此时可将人力调整到其他资源上工作，或进行商业研究提高生产力上限；科学提高多个兵种和设施的视距，在民用设施里产生新的资源型科技或允许建造新的建筑，并降低其他科研的成本；军事的主要作用是提高人口上限，每级增加25个人口，其次是提供新的军事设施或兵种。


高度关注图书馆里的研究。

四、城镇与国界

RoN里的重大创新就是引入了国界和磨损（Attrition）的设计。国界代表着王国的势力范围，建筑设施只有在国界内方能建造。如果敌人进入你的国界，又没有补给马车陪同，将缓慢地失血，这就是磨损，该项科技在防御塔里研究，分3级，级别越高，效果越强。那么国界是由什么来确定的呢？答案是城镇，每一座城都有一定的势力范围，每建一座城，新城的势力范围就加到王国的版图中去，从而扩张了国界。内政的级别限制了城镇的最高数目，3级内政最多可建4座城，依此类推。不过攻占的城不受内


补给马车效用范围内的部队不受敌方磨损的影响。

政级别的影响，只要能攻得下来，就能纳入王国的版图。当被攻的敌城快没血时，它就会丧失势力范围，该区域将变为一个中立区域，此时如果你派平民修理之（相当于同化过程），即可将该城纳入到你的国界中。若攻下的是首都，则对手必须在限定时间内夺回它，否则将导致全面失败。

五、资源采集

资源共计6种，其中粮食、木材、金属的采集方式类似《帝国时代》，分别通过种田（或打鱼）、伐木和开矿来进行，只不过田地、树林和矿山永远都不存在枯竭的限制，只要布置了平民去做，那他们就会一直做下去。不过另外3种资源的收集方式就不同了——知识由大学里的学者生产，每所大学最多可容纳7名学者，由于知识越到后期就越重要且无法买卖，所以有必要多建几所大学，多出一些学者；财富的来源有3个，一是商队在各城镇之间的自动贸易，二是商人采集稀有资源，三是在寺庙里研究税收。其中玩家可加以影响的只有贸易，即建城时尽量将新城建得远离其他城，距离越远，贸易收益越高；石油在国家进入工业时代时出现，是机械化军队的基础，平民可建钻井平台提取之，每个钻井平台占用1个人口。



每所大学容纳7名学者，生产“知识”。

六、内政设施

除了主城外，每座城旁都可建一些内政设施。必须注意的是，军事设施可在国界内随处建，内政设施则局限于某个城的附近，并为该城的经济服务。每座城旁最多只能开垦5片田，伐木站（Lumber Camp）和采矿站则限制了最高人力数量，粮仓（Granary）、锯木场（Sawmill）、熔炉（Smelter）和提炼厂（Refinery）分别提升该城周围的农田、伐木、开矿和钻油效率，它们都分别有相关科技来进一步提升相应资源的采集效率（和磨损一样都分为3个等级）。正因为这么独特的设定，所以每建1座城，都往往要建不少额外的内政设施方能提高经济能力。



敌首都被同化后，将受伤的部队驻扎进城疗伤。

七、军事兵种

步兵营（Barrack）、骑兵营（Stable）、攻城车厂（Siege Works）和船坞（Shipyard）里的兵种，在前几个时期很类似《帝国时代》。轻步兵（投石兵）克弓兵、弓兵克重步兵（长枪兵）、重步兵克骑兵和轻步兵。重骑兵是作战主力，但不适合对抗重步兵。轻骑兵适合骚扰和冲击弓兵，骑弓兵则以快速机动和远程射击能力适合骚扰敌后的平民和贸易路线，若玩家微操作能力强，则可克任何步兵。随着时代的升级，所有兵种都能远程射击，重骑兵演变为坦克，轻骑兵演变为装甲车，轻步兵变为现代标准步兵，重步兵变为反坦克兵，投石车则变为威力很大的加农炮及后来的自走炮、火箭车。在空军中，战斗机克轰炸机，也可打击地面部队，轰炸机适合打击建筑，直升机克坦克。海军的相克关系也很传统：战列舰克驱逐舰，驱逐舰克潜艇，潜艇克战



列舰。导弹及随后的核导弹是个有趣的新兵种，尤其是后者，射程远，对手完全没有抵御之法，除非他研究完了终极的军事科技。要塞提供2个新兵种：将军和间谍；将军提供急行军、构筑壕沟、埋伏等支援作用，间谍则可布置眼线以侦察敌情，或在阵前收买敌方部队，当然，他还能反间谍，揭发出敌方间谍。攻城车厂里的2个兵种——防空车的作用自是一看就知，重要的是补给车，在它影响范围内的部队，在进入敌国后不会受磨损的影响。


进入蛮荒之地后的战斗。

战役流程

一、古代

下面以中国为例介绍中等难度下的具体作战。开局时有1座主城、1座图书馆、5个平民（3个种田、2个伐木）、1个伐木站。侦察兵自动外出侦察（Ctrl+e），主厂出4到5个平民，其中2个种田，其余的伐木。图书馆里研究科学1（即第1级科学，其他类同），以提高废墟资源回收率，降低其他研究成本，关键是科学1不耗费粮食。等粮食一够，马上研究内政1，出1个平民去边界建第2座城，其位置尽量往场景中央延伸。接着研究商业1，建市集、寺庙，从市集出商队和商人。商队不用管，它可以自行在城市之间建立贸易路线，有多少座城就出多少个商队，不必多出。而商人则必须劳神调度，将他们派往侦察兵所发现的稀有资源所在地。接下来继续出平民，保证在升古典前有7人种田、8人伐木。


在边界处的大规模交战。

二、古典

古典时代的主要任务是为经济打好基础，达到10人种田、10人伐木、5人采矿、学者4到6名、城镇3座的目标。在图书馆里的研究顺序依次是：商业2、军事1（将人口上限提升到50）、科学2、内政2（建第3座城的前提）。在内政设施上则建采矿站、大学、粮仓（在开了5片田的城）、锯木场（在有伐木站的城，建议在同一座城旁多开伐木站，这样可在初期减少锯木场的建造），在寺庙里研究税收。第3座城的位置可继续朝场景中央靠近，并随后在场景中央建防御塔、步兵营和船坞。


部队接连不断地赶到敌首都旁助战。

三、中世纪

提高在采矿和学者上的人力投入，使采矿工至少达到10人，3座城旁都有1座大学，不过学者倒不一定都要招满。图书馆依次研究商业3、科学3、军事2、商业4、军事3或内政3，在粮仓和锯木场里进行提高种田和伐木效率的研究。完成2座步兵营、2座骑兵营、2座攻城车厂、1座要塞的建造，出一些轻步兵和少量骑兵。在要塞与兵营区之间隔一片空地，便于部队在此集结。资源若充足（主要是财富）可考虑在第1座城旁建个奇迹，比如金字塔。若在前3个时期遭受袭击，可通过在城镇摇铃的方法将平民招进城镇，消灭掉人数不多的入侵之敌，如果出了部队协助防守则更佳。防御过程中在防御塔里研究磨损1，使入侵之敌缓慢掉血，因为此阶段他们大多都没带补给马车。 *（待续）*

如今《侠盗猎车手》系列已经成了Rockstar公司最大的一棵摇钱树，在PS2上《侠盗猎车手Ⅲ》1100万份及其资料片《罪恶都市》1700万份的销量令人不得不对这个游戏系列刮目相看。关于这款游戏，已经被人说得太多，暴力、放纵、无法无天都不足以完全形容。但游戏的成功也决非仅仅建立在这些不良因素的基础上，极高的自由度、对现实的逼真模拟是它最大的亮点，玩家可在这款游戏中摆脱以往游戏中那些规则的束缚，以自己的想象力来完成游戏——当然，我们不是在这里鼓动玩家来玩它，甚至可以说，每个拥有强烈正义感的人都会下意识地排斥这款游戏，但对很多玩家来说，玩游戏也是暂时脱离现实的一种放松，相信每个人在体会《罪恶都市》在系统上的出色设计时，都能分清善与恶、游戏与现实的区别。

侠盗猎车手——罪恶都市 高级生存守则

grand theft auto Vice city

■四川 卖克狼

为了能让各位前来“罪恶都市”谋生的“侠盗”们安居乐业，提高生活水平，掌握生存技巧，经Vice city市政府流动人口办公室研究决定，特于今日正式颁布《罪恶都市高级生存守则》，此守则自发布之日起生效。

总评 95



制作	Rockstar North
发行	Rockstar Games
载体	CD×2
类型	动作
语言	英文
环境	Win9X/ME/2000/XP

画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★☆

配置要求
CPU：PentiumⅢ 1GHz
内存：128MB RAM
显卡：32MB以上显卡
硬盘：915MB

技巧篇

1.摩托车可承载两人，直升机可承载四人。

2.击爆汽车或摩托车轮胎将降低行驶速度和操控性。

3.区别特技跳和普通跳，在于观察跳跃空中是否有慢动作回放。

4.驾驶坦克按小键盘4或5旋转炮台，Ctrl键发射炮弹。

5.前往东岛警察局内换好警服，进入军事基地可不被士兵追杀。

6.西岛汽车展示厅旁的空地是与警察对抗的最佳地区，由于四周有铁丝网保护，没有警察能从地面逮捕你。

7.操作阿帕奇直升机和海洋巡逻艇时，左Ctrl键可发射导弹；操作水陆两用直升机时，空格键可发射重机枪。

8.驾驶警车、救护车、消防车时，按Shift键可开启警报，附近车辆将避开绕行。

9.拉响警报时，再次按下Shift键将开启紧急警报，任何车辆都会避开绕行。

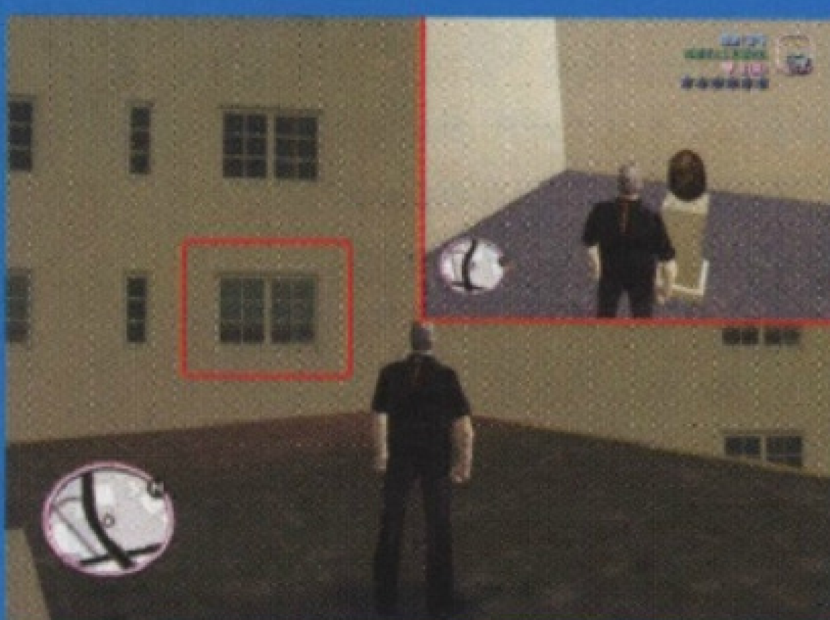
10.每换一次衣服可消除两颗警星，如果警星超过两颗就无能为力了。

11.坦克并非坚不可催，燃烧弹能在瞬间使它变成废铁。

12.西岛摩托黑帮对面有家商店，打碎玻璃能得到PCJ600摩托车。

13.遥控直升机可用螺旋桨杀人，遥控轰炸机可用机头来撞人。


驾驶高尔夫球车进入夜总会，会来到魔鬼世界。


跳进窗户就是隐藏房间。


岩石上有Swimming石像。

14.救护车不受沙滩打滑影响，可保持全速在沙滩上行驶。

15.当被警察通缉时，只要将汽车开进修车厂，待汽车翻新后，立即解除所有通缉警星。

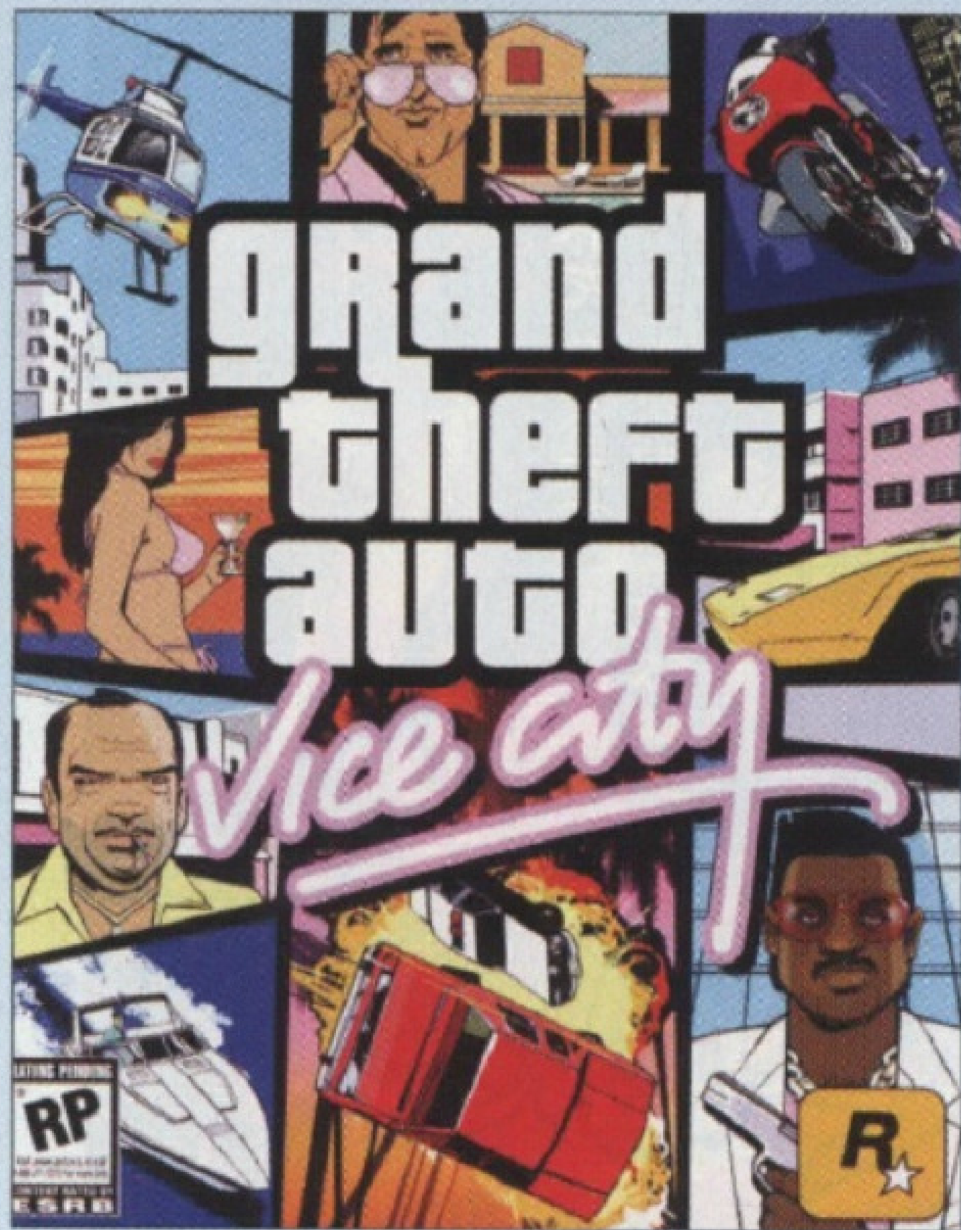
16.完好无损的汽车进入修车厂将进行喷漆工作，以便从中选择自己喜欢的颜色。

17.驾驶Sanchez摩托车，不断抬起摩托车前轮（小键盘6），当摩托车垂直地面只用后轮前进时，速度将达到平常的两倍。

18.汽车损坏不用花钱去修车厂修理，只需将汽车开进存盘点旁的车库，汽车会焕然一新。

19.获得乌兹冲锋枪和MP5后，驾驶交通工具时按E键和Q键，再配合Ctrl键能隔着窗户向外射击；摩托车可直接按Ctrl键向前射击。

20.经常按住Shift键进行奔跑，能不断提高汤米的耐力值，使他拥有更长的奔跑时间。



21.将MP3格式音乐拷贝至游戏安装目录MP3目录下，在驾驶汽车、快艇、飞机选择MP3电台便能欣赏音乐。

22.被警察逮捕或进入医院，汤米将丢失武器和装备并损失100元。

23.在Hog Tied任务与Cannon Fodder任务中，敌人没有数量限制，可自由射杀赚取金钱。

24.任务途中被警察逮捕或进入医院，会有出租车送你到任务起始点，但你要付出9元钱的代价。

25.进入比萨店吃比萨可补充生命值，到东岛购物中心吃夹心肉饼也能补充生命值。

26.如果汽车在存盘点附近起火，立即靠近存盘点选择取消保存，你会发现汽车上的火已经熄灭了。

27.回家休息能迅速恢复生命值，存档一次将使游戏时间推进6个小时，进入医院或警察局会使游戏时间推进12个小时。

28.城市区域内如果有多个黑帮管辖，可以故意在大街上挑起事非，待他们火并之后坐收渔翁之利。

29.存档文件默认保存于C:\My Documents\GTA Vice City User Files文件下，请一定记得随时备份。

30.游戏安装目录的Skins目录下有汤米皮肤，你可以利用画图程序对图片进行简要修改，使汤米进行千奇百怪的变化。

31.驾驶摩托车面对较高的台阶时，可以先抬起前轮，在空中迅速压低车身（小键盘9），便能完成跳跃台阶的特技表演。

32.将汽车停放在高尔夫球场大门旁的压路筒旁，跳上汽车后就能携带武器不通过大门进入高尔夫球场，从而避开门卫武器检查。开船从海域进入高尔夫球场，或驾驶飞机从空中进入高尔夫球场也可躲避门卫武器检查。

33.高尔夫球场和飞机场有武器检查装置，被检查出的武器将永远存放在那里，等于是活动的武器获取地点。

34.抢车时，从主驾驶座一边能直接跳进车内（必须是敞篷车），从摩托车正前方能飞跃上车，可为抢车节约更多时间。

35.驾驶摩托车来到墙角，沿着墙缝不断前进，你会看到摩托车会在瞬间停留在墙壁上，做出精彩的空翻镜头。

36.海域中有很多岩石群，驾船来到岩石旁，跳上岩石顶可站在水中欣赏风景。

37.汽车和摩托车高速行驶时按F键可强行跳车，直升机下降时按F键能强行跳机。

38.城市内的桥梁栏杆并没有高度限制，算好时间和距离，可从桥上跳到行驶的快艇上，不必再去码头浪费时间。



39.城市飙车赛开始前，驾驶汽车从起跑点后加速前进，经过起跑线时故意撞击参加比赛的其他赛车，这样你已经取得了领先位置。

40.城市飙车赛前，可将距离较长的公交车或卡车停放在参加比赛的其他赛车前，这样在比赛时等于是先发制人。

41.车库可强行停放多辆汽车或摩托车。方法很简单，首先将汽车停进车库，再把第二辆准备停放的汽车或摩托车停放在车库前。下车靠近车库，待车库门开启时迅速上车将汽车或摩托车开进车库。

42.车库还可停放直升机。先将直升机停放在正对车库门口的位置（注意微操作，不要让螺旋桨撞上车库大门），然后利用汤米身体将直升机推进车库。注意不同大小的车库用于存放不同类型的直升机，这样不必每次都前去找寻直升机。

43.渔厂码头、电影公司、飞机场停放有Packer卡车，将这种汽车开到想要飞跃的地点。驾驶其他汽车利用Packer卡车的斜坡飞跃，就能到达无法前往的区域。

44.第一次进入游戏，你只能在东岛活动，其实有4种方法前往西岛：①保证完成送100名乘客到指定地点，使出租车变为弹射式引擎。驾驶出租车来到东岛码头，从马路向码头地下停车场对面的栏杆全速前进，当接近栏杆时迅速按Shift键弹射至石板路上，驾驶快艇前往西岛。②驾驶救护车到东岛码头任意一处紧闭的铁门前，倒车使救护车两个后轮悬挂于空中，但保证车身不要落于水中。接着找辆汽车停在救护车前，轻松跳到救护车顶，助跑跳至铁门后的石板路，驾驶快艇向西岛进发。③同样使用救护车，停放在中心岛大门旁的人行道上。跳上救护车，助跑跳进庄园内的植被上，一个漂亮的空翻，汤米进入了中心岛。④前往电影公司旁的大桥上，借助汽车跳到桥栏杆外，仔细观察桥下行驾的快艇。当快艇从桥下驶过时，算好时间和距离跳上快艇，解决驾驶员向西岛出发。

奖励篇

1.进入西岛北侧武器店可参加射击比赛；东岛护城河旁大厦墙角有PCJ600摩托车，可参加跳跃赛；西岛北侧空地有Sanchez摩托车和Landstalker吉普车，可参加越野赛；东岛南侧停车场顶有Stallion汽车，可参加障碍赛。

2.进入东岛海滩TOP FUN汽车，可进行遥控赛车比赛；进入东岛北侧停车场顶TOP FUN汽车，可进行遥控轰炸机比赛；进入西岛机场墙角TOP FUN汽车，可进行遥控直升机比赛；城市中有4架Sparrow直升机，可进行市区标志穿越赛；西岛汽车展示厅地下车库前有城市全景图，可以参加城市飙车赛。

3.每天晚上8点～11点59分，西岛北侧露天体育馆将举行比赛，可自由选择参加。

完成35个暴力事件及36个特技跳将获得100万元的奖励。游戏有7处房产供你购买，将提供存盘点、停车库、停机坪。手持带有瞄准器的武器对准店员可抢劫商店，总共有15家这样的商店。

4.利用消防车扑灭火灾达到12级，游戏主角汤米可以防火；利用救护车救死扶伤达到12级，汤米可无限奔跑；利用比萨饼摩托车一次发送55个比萨饼，汤米生命值上限可达150点；利用警车、坦克、阿帕奇直升机抓捕罪犯达到12级，汤米防弹衣防护值上限可达150点；利用出租车送100名乘客到指定地点，出租车引擎将变成弹射式增压引擎，行驶途中按Shift键可弹向空中。市区看见公交车时可抢走它，驾驶该辆公交车到城市站台处，每搭



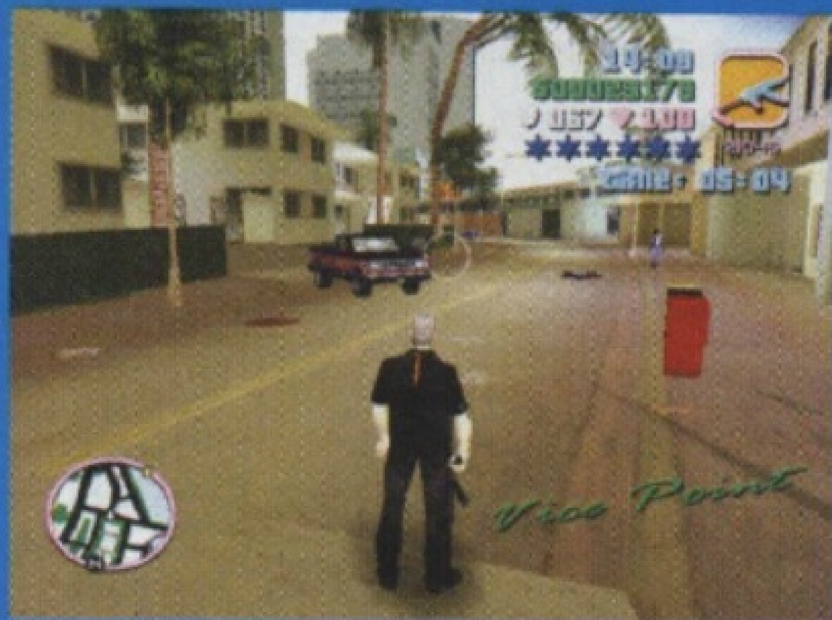
L点Riot任务



C点Guardian Angels任务



电话任务Autocide之一



电话任务Autocide之二



A点Two Bit Hit任务



C点All Hands on Deck任务

乘一名乘客将获得5元钱奖励。

5.游戏共有100个隐藏包裹，每找齐10个隐藏包裹，豪宅及军事基地将依次出现以下武器：防弹衣、电锯、左轮手枪、火焰喷射器、连发狙击枪、旋转机枪、火箭筒、水陆两用直升机、坦克、阿帕奇直升机。

完成全部主线任务及找齐100个隐藏包裹后，东岛海滩停机坪会出现另一架阿帕奇直升机。

6.百分之百完成游戏将激活终极奖励：生命值和防弹衣防护值上限可达到200；所有武器子弹无限；汽车耐撞性增强1倍；中心岛豪宅卧室可雇佣保镖；中心岛豪宅客厅会出现标有英文字母的白色T恤：我完成了罪恶都市全部任务，我是最强的（I completed Vice City and all I got was this lousy T-Shirt）。

彩蛋篇

什么是彩蛋？彩蛋（Easter Egg）是复活节的象征物，它象征着活力与生机。正是因为国外对复活节风俗的推崇，搞笑的彩蛋信息逐渐被加进电脑软件和游戏中。游戏程序员在编写游戏的同时，故意留下非常有趣的隐秘信息，一般这些信息并不会被玩家发现，需要通过特定的操作才能显现，以下便向各位揭露这“罪恶都市”中神秘的彩蛋：

1.夜晚用狙击枪射击月亮能改变月亮大小。

2.当警察任务达到12级后，暴风雨中能看见蓝色闪电雷。

3.在晴朗的夜晚观看星空，会发现星星构成的制作小组的标志。

4.西岛Little Havana地区房顶，有印有制作小组的宣传牌。

5.收听Vrock电台，你能听到播音员喋喋不休地谈论美国战争。

6.在东岛歌舞厅墙角能找到仅有的印度农民，他们只会出现在这里看舞。

7.电影公司的露天摄影场景是《自由都市》斯唐顿岛的临街商店复制品。

8.驾驶直升机在中心岛上空翱翔，可看见有制作公司标志的游泳池。

9.西岛码头海域能看见海底的沉船，西岛北侧桥墩下能看见海底损坏的快艇。

10.偷到毒品黑帮Gang Burrito汽车时，你会发现汽车前面有个玩具熊。

11.仔细观察东岛歌舞厅旁的临街店铺，在面包店玻璃橱窗上能找到游戏宣传海报。

12.西岛出租车公司和附近比萨饼店内有两台街机，音乐表达的是www.degenatron.com游戏。

13.在高尔夫球场偷到高尔夫球车后，驾驶高乐夫球车进入东岛夜总会，你将看见奇妙的魔鬼世界。

14.中心岛儿童游泳池有一个气球，用枪射击气球可使它飞向空中，然后掉回地面（为什么打不爆？）。

15.西岛电视塔停机坪，助跑跳过窗户进入隐藏房间，将找到真正彩蛋，蛋上还清晰写着Easter Eggs。

16.白天来到高尔夫球场，驾驶快艇进入附近海域。仔细观察海底的岩石，会发现Swimming石像，如果使用狙击镜观看，发现石像还穿着泳装（笑）。

17.让汤米慢慢走进海水中，保证海水达到腰部高度并且没被淹死，利用狙击枪的狙击镜观察海底，可看见海中游动的热带鱼、鲨鱼、水母、海龟等动物。

18.完成所有主线和支线任务后，在海滩旅馆卧室内，墙上将出现美女海报，床上会有散落的金钱，衣柜上有防弹外套；在中心岛庄园卧室内，电视机上会出现奖杯，木桌上有丢弃的啤酒瓶和比萨饼盒子；在中心岛庄园客厅内，桌子和墙壁上会出现Martha照片和海报。



隐藏篇

1.P点废弃的工厂和军事基地停放有爱国者汽车。

2.在西岛南侧警察局后有一辆红色闪光警灯的隐藏警车Cheetah；在西岛北侧比萨店旁的小巷内有辆没有闪光警灯的隐藏警车FBI Washington；完成魔鬼合唱团任务后，魔鬼合唱团门口会出现隐藏汽车Love Firt；完成出租车公司资产任务后，出租车公司会出现隐藏汽车Gelia Cal；完成冰激凌公司资产任务后，冰激凌公司会出现隐藏汽车Mr.Whoopee；完成电影公司资产任务后，电影公司海域会出现水上滑翔机；当通缉警星提升为3星或4星时，会出现红色闪光警灯的隐藏警车Cheetah，杀害里面的便衣警察可抢走汽车；当通缉警星提升为5星时，会出现蓝色闪光警灯的隐藏警车FBI Rancher，杀害里面的FBI警察可抢走汽车；当通缉警星提升为5星时，会出现没有闪光警灯的隐藏警车FBI Washington，杀害里面的FBI警察可抢走汽车；当通缉警星提升为6星时，会出现威力无比的坦克，可杀害里面的士兵抢走坦克。

3.在汽车展示厅找齐第1组汽车Landstalker、Idaho、Esperanto、Stallion、Rancher、Blista Compact，展示厅一楼出现会隐藏的汽车Deluxo；在汽车展示厅找齐第2组汽车Sabre、Virgo、Sentinel、Stretch、Washington、Admiral，展示厅1楼出现隐藏汽车Sabre Turbo；在汽车展示厅找齐第3组汽车Cheetah、Infernus、Banshee、Phoenix、Comet、Stinger，展示厅2楼会出现隐藏汽车Sandking；在汽车展示厅找齐第4组汽车Voodoo、Cuban Hermes、Caddy、Baggage、Mr Whoopee、Pizza Boy，展示厅2楼会出现隐藏汽车Hotring Racer。

超级隐藏篇

强烈建议通关的玩家再次阅读这一章，否则很多地名及任务过程你将全然不知。另外必须说明的是，大多数隐藏汽车在于特有的车身颜色，而这些颜色是无法通过汽车修理厂喷漆得到的（修理厂无法喷出亮黑色，只能喷出灰黑色）。因此当你获得这些隐藏汽车后，千万不要进入汽车修理厂，否则汽车将恢复普通的颜色，失去隐藏汽车的意义。并且由于隐藏汽车数量较多，希望大家在开始任务之前，先攒钱购买东岛3座带有车库的豪宅及西岛豪宅、汽车展示厅，这样才能保证隐藏汽车不会付之东流。



1.L点Riot任务：在工人闹事区会出现隐藏货车Spand Express，如果你只炸毁2辆Spand Express货车，将第3辆Spand Express开回你的车库，然后在车库内击毁Spand Express货车，这样任务即顺利完成。由于车库有修复功能，当车库大门关闭再开启后，刚才爆炸的Spand Express自动焕然一新。

2.C点Guardian Angels任务：来到毒品交易地点，交易中故意打死Diaz及其同伙（否则无法打开车门）。虽然任务宣告失败，但你能获得Admiral汽车，立即将它停放进车库。

3.电话任务Autocide之一：利用雷达找到隐藏镀银PCJ600摩托车，驾驶它一直等待任务时间结束（9分钟），此时任务自动失败，再将镀银PCJ600停放进车库。特别警告，如果任务途中将镀银PCJ600放进车库，PCJ600会在下次读档时消失，必须耐心等待时间结束。

4.电话任务Autocide之二：借助狙击枪击毙躲在Bobcat车内的两人，将黑红颜色的Bobcat开回车库。注意该车也要等待任务时间结束才能放进车库，否则读档时同样会消失。

5.A点Two Bit Hit任务：利用重武器将黑帮头目及同伙消灭，但注意不要损坏路边的黑色Voodoo和Romero's Hearse（利用狙击枪消灭司机）。而你现在需要做的就是将两辆隐藏汽车开回西岛豪宅车库。这个过程比较困难，要让两辆汽车保持在较短的距离内，否则你没有驾驶的那辆汽车就会消失。换言之，驾驶黑色Voodoo行驶一段距离后，立即下车驾驶Romero's Hearse行驶到Voodoo前面，再驾驶Voodoo行驶Romero's Hearse前面，如此反复将两辆汽车开回车库。注意必须等待显示任务成功时才停进车库，否则读档时汽车将消失。



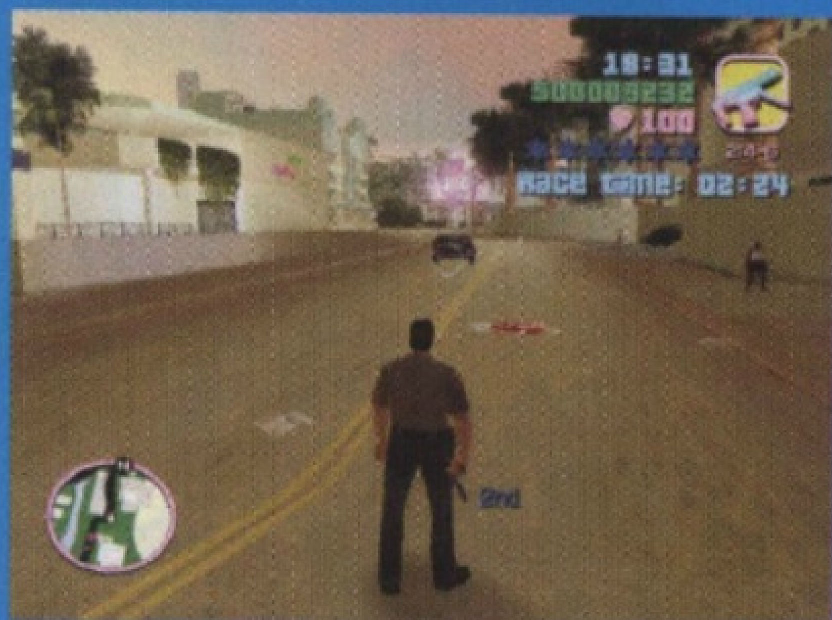
电话任务Check Out at the Check in



电影公司资产Martha's Mug Shot任务



印钞厂资产Hit the Courier任务


夜总会资产The Driver任务


电话任务Loose Ends


P点Gun Runner任务

6.C点All Hands on Deck任务：当你乘坐豪轮保护Colonel出海时，黑社会追杀至码头，而他们驾驶的正是隐藏的黑色Washington，按照以下步骤才能得到它：①保证海滩附近带有车库的豪宅为空；②上豪轮后杀死4名船员，以便让黑社会快艇能接近豪轮；③助跑跳上豪轮甲板，仔细观察黑社会帆船快艇；④当豪轮航行至第1座大桥区域时，帆船快艇将与豪轮达到最近距离；⑤趁此机会从甲板助跑跳上帆船快艇，打死黑社会成员驾快艇返回码头（整个过程要快，一旦豪轮离开东岛区域，黑色Washington将会消失）；⑥找到停放在码头的黑色Washington，不过现在你不能驾驶它，否则它将立即消失（寒）。唯一的办法就是站在Washington附近，按Shift键奔跑，利用汤米的身体将汽车“撞”进车库。注意“撞”汽车的过程只有5分钟，最好能事先激活无限奔跑。5分钟后你会被任务强行拉回豪轮，成功完成任务后，黑色Washington才会永远呆在车库里。

7.电话任务Check Out at the Check in：在候机大厅取得秘密文件夹，撤离途中会遭遇黑帮追杀，黑帮所驾驶的正是隐藏的黑色Admiral。要想得到它，首先解决站在车内的机枪手，只剩司机一人呆在Admiral内。不过汤米却无法打开车门，于是使用火焰喷射器使Admiral着火（注意着火时间，不要让汽车发生爆炸）。你会看见司机惊慌失措地逃走，车门得以打开。驾驶Admiral逃至武器店，任务宣告完成（在此之前不能直接开回车库，否则Admiral会自动消失）。但因车内有一名黑帮成员的尸体，所以车门又被锁住了。只好用老方法，利用身体将Admiral“撞”回附近的豪宅车库。当车库门关闭再次开启后，黑色Admiral将归你所有。



8.电影公司资产Martha's Mug Shot任务：在Candy上车前杀死他，此时任务失败，隐藏的镀金Stretch会离开。立即追上去用火焰喷射器使Stretch着火，司机下车使锁住的车门自动开启。驾驶Stretch开回你的车库去，注意行驶途中不能下车，否则车门将再次锁住。

9.印钞厂资产Hit the Courier任务：到达渔厂码头干掉所有黑帮成员，并将黑色Sentinel轮胎击爆（现在你无法进入）。待直升机降落，美女进入Sentinel车后，由于轮胎被击爆汽车速度较慢，你可轻而易举地追上黑色Sentinel。使用火焰喷射器让汽车着火，迫使美女下车，消灭她获得假钞电版，小心翼翼驾驶爆胎的黑色Sentinel回到印钞厂（如果直接开回车库，Sentinel会自动消失）。下车时要迅速跳开，从而使汤米不执行关车门的动作（否则只能将汽车“推”回车库）。进入印钞厂显示任务完成后，将黑色Sentinel开回车库（不要碰到存盘点，否则Sentinel会消失）。

10.夜总会资产The Driver任务：汽车比赛进行时立即下车，回到夜总会门口。大约2分30秒后，涡轮发动机Sabre Turbo到达终点，而任务以失败告终。但你仍然无法打开车门，再次利用汤米的身体将Sabre Turbo“撞”进附近车库。当车库门重新开启后，便能进入Sabre Turbo享受涡轮发动机带来的速度感受。

11.电话任务Loose Ends：黑色Pony和Admiral是游戏中最难拿取的汽车，整个拿取过程要一气呵成，任何微不足道的错误都将功亏一篑。首先，杀死黑帮成员并取得楼顶文件（注意不要击毁隐藏汽车），使用直升机前往船厂。驾驶Packer卡车来到飞机场，找到另一辆Packer卡车，分别将两辆Packer卡车交替驾驶（两车要保持较近距离），来到医院旁的小巷内。将其中一辆Packer卡车停进小巷，驾驶另一辆Packer卡车从斜坡飞进空地。然后把飞进空地的Packer卡车停放在铁门处，依次将两辆隐藏汽车通过斜坡飞至空地外，交替驾驶两辆隐藏汽车前往机场（不能开回车库，否则汽车会消失），到达停机坪使任务完成，再交替驾驶两辆隐藏汽车停进车库。

12.P点Gun Runner任务：击毁前4辆Walton，利用狙击枪消灭最后1辆需要炸毁的Walton驾驶员，再开车使木箱掉落至地面，捡到武器将Walton停进车库。使用武器让Walton在车库内爆炸，任务会顺利完成（否则Walton会消失）。由于车库有修复功能，重新进入车库将得到这辆隐藏的白色Walton。P



由稻船敬二制作的《鬼武者》，一度在PS2及XBOX上大受玩家的好评。因为在制作过程中得到了《生化危机》系列主创三上真司的协助，CAPCOM的这款以日本战国为背景的动作游戏，也就一如既往地充斥着逃生游戏的风格。与之前的恐怖作品不同的是，《鬼武者》更注重华丽动作的体现。PC版《鬼武者》为了适应操作方式改变的需要，比PS2及XBOX版本要容易了很多。游戏说的是日本战国枭雄织田信长死后与幻魔之王签下约定，要举行黑暗仪式换回织田的生命并获得强大的魔力。因此魔鬼们绑走了稻叶山城的公主雪姬，准备用她的生命作为献祭。而主角左马介在接到公主的求救信后，便踏上了营救公主的艰险征途。因此我们可以盖括地说，《鬼武者》就是一个英雄救公主的故事。

鬼武者（中文版）

■晶合实验室 古留根尾·我我神

总评 88	
制作	CAPCOM
发行	育碧
载体	CD×4
类型	动作冒险
语言	英文/中文
环境	Win9X/ME/2000/XP



画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB RAM
显卡：64MB以上显卡
硬盘：3.8GB

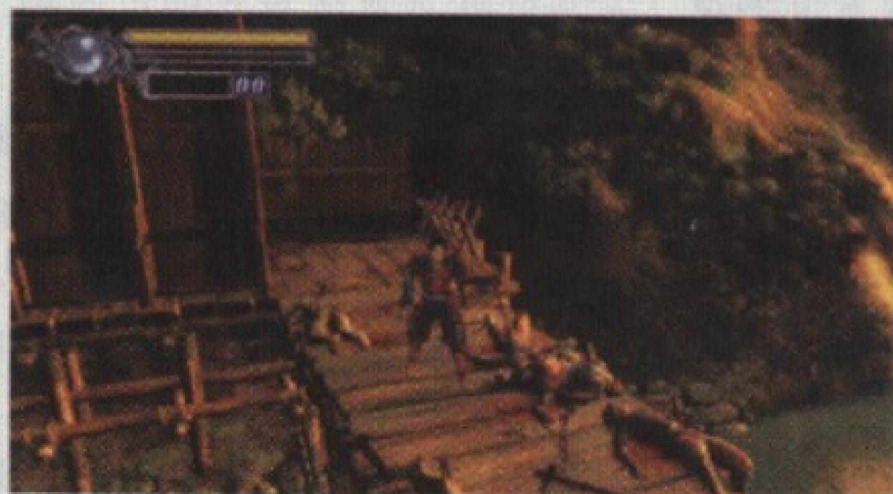
永禄三年（公元1560年）夏，爆发了一场对日本战国历史产生巨大影响的战役——桶狭间合战，占据骏河、远江的强大大名今川义元率领3万大军出阵，开始了自己的“上洛”之行。今川家是室町幕府将军足利家的近支亲族，被称为“东海道第一武将”的今川义元拥有“进入京都、号令天下”的雄大野望。但他想不到，当时的人也都不会想到，他所碰到的第一个敌手——被称为“尾张大傻瓜”的小领主织田信长会给他带来一个什么样的“惊喜”。

织田信长所处的尾张国地形以平原为主，基本无险可守，靠手下区区几千士兵同数万今川大军正面对抗的结果可想而知。一向举止怪异的信长采用了特别的战法，率少数部队夜袭今川设在桶狭间的本阵，老天帮忙，是夜风雨大作，毫无防备的今川溃不成军，义元也被无名下将取了首级。

桶狭间合战之后，信长同后来得了天下的德川家康结盟，去除了来自领地东边的隐患以后，信长开始了美浓攻略。美浓是信长老丈人斋藤道三的领地，有“蝮蛇”之称的道三将女儿许配给信长可没安什么好心，他意图吞并信长的领地，但在著名的“正德寺会面”中见过信长后，为信长的才能所震慑。后来由于继承问题，斋藤氏内乱，道三与长子义龙（有很多说法认为义龙并不是道三的儿子）交战。道三在兵败身死之际将美浓一国作为嫁妆送给女婿信



公主刚刚在这里被掳走。



死掉的兵卒，究竟对方是信长军，还是幻魔？



游戏主角：

游戏的主角就是明智左马介（光春、秀满），历史上确有其人。关于他的身世有若干说法，比较统一的是他是日本战国时期信长手下大将明智光秀的女婿。明智光秀发动本能寺之变时，明智左马介正率领部队围攻信长所在的本能寺，如果说他是杀害信长的直接凶手却也不为过。明智左马介生前并不是什么显赫人物，不过他的死却还有些光彩。光秀谋反后，在外作战的信长部下羽柴秀吉（木下藤吉郎）迅速回兵平叛，左马介奉命把守明智的根据地坂本城，在城破之前将城里的茶器等珍宝交给围城敌将，以防这些艺术品在城破之时被损坏，然后就自杀了。这个行为得到了后世的称颂，确实令人敬佩。



长，让信长出兵为自己复仇，信长也就名正言顺地开始进攻美浓，《鬼武者》的故事也大致是从这个时间开始的。

七曲橹地区

从守兵那里打听到雪姬公主的下落后，左马介和枫决定分头朝百曲道和大手道行动。朝七曲橹前进的左马介还没走多远，就看见掳走公主的两名三眼忍者。这场遭遇战最终以牛魔怪欧兹利克的出现而告终。由于不敌，左马介被敌人打倒在地，而公主也被劫走了。在恍惚中，左马介听到有人和他说话的声音，仔细询问之下才知道是鬼一族的长老。很久以前，鬼一族曾被幻魔一族消灭，因此它们的幸存者一直在寻找报仇的机会，左马介看起来就是个很合适的人选。从昏迷中醒来后的左马介发现身上多出了鬼之笼手和《鬼武者之书》，这才知道刚刚并非做梦。

继续前行，在柴扉之前可找到破魔镜，可用来储存和强化道具。来到本丸的守门前，会触发刀足轻正同士兵对峙的剧情。在杀死守兵后，这些刀足轻自然将目标转向了左马介。按照《鬼武者之书》的说明，利用鬼之笼手可很轻松地赢得这场战斗的胜利。进入本丸后，身后又会出现埋伏的刀足轻，而胆怯的士兵居然把门锁上自己逃跑，只留下左马介一人被关在屋子里。消灭敌人后打开门，和守兵们对话，获取公主下落的情报。继续前进至山洞口，出现敌人——三眼，在山洞旁有药草可以取得。从山洞尽头的洞口跳下去来到地下寺院。



熊猫左马介和忍者枫。



从残兵那里得知公主去向的情报。



战斗的时候，会得到各种各样的魂。

操作系统：

攻击：明智左马介的基本攻击手段就是使用打刀，斩的动作可连续发出，最多达到四连击。

蹴：按住方向键的后，在距离敌人一段距离时攻击，左马介会用脚踢开敌人，可同时达到击退和破防的效果。

刺杀/挑：用锁定键瞄准敌人后按住不放，同时用方向键前加攻击的方式可使出刺杀。这种攻击会以左马介冲刺的形式突入敌人身体，没有被防住可产生即倒效果。而近距离会变成挑，此招伤害大，但间隙也比较大，收招时间长。

追加：当敌人倒地时，在目标身边直接按攻击键，左马介就会举刀朝地上敌人的要害刺去。这种攻击无视敌人防御力，也就是说无论倒地的敌人还有多少生命值，只要被追加就会死亡。善加利用这点可迅速解决幻魔，但此招同样有不小的收招间隙。

看破：当敌人攻击的一瞬间同时按下攻击键，左马介就可看破敌人的攻击并用长刀磕开对方的武器，与此同时对阵双方均会后退一步，并露出要害部位。这招适合对付防御紧密而无法一闪的敌人。

一闪：一闪是《鬼武者》游戏系统的重头。不同的一闪出招方式不同，击败敌人后产生的魂数也有区别。所谓一闪就是在防御姿态下，在敌人攻击的瞬间也按下攻击键，这样左马介不但会弹开敌人的攻击，还会以飞快的速度位移到对方无法防御的位置，一击斩杀对方。这种招数迅疾而且没有破绽，对敌一击必杀，所以是老练玩家的主要杀敌手段。基本一闪被称为弹一闪，假如附近有许多敌人，就可按节奏按攻击键，让左马介连续对所有敌人进行一闪攻击，这称为连一闪。被一闪击毙的敌人，通常会放出比平时多一倍的魂，而且均为大份的。

魂吸取：得到了鬼之笼手后，左马介就能通过吸取敌人释放出的魂来强化自我。魂的形式分4种：红色可用来强化武器和道具，大份红魂数量是小份的5倍；黄魂可回复主角的体力，大份回复体力的1/3，小份回复体力的1/6；蓝魂可回复主角的鬼力，大份回复鬼力的1/3，小份回复鬼力的1/6。

战术壳：在获得3种不同属性的武器后，左马介就可使用战术壳来对付敌人。属性武器通过装配在鬼之笼手上的玉起作用，这些玉不但可吸取附着在门上的封印，而且可通过红魂的强化增强武器攻击力。武器等级越高，使用战术壳时所要消耗的鬼力也就越多。紫电和雷斩刀的战术壳是电属性攻击，释放后可对单一目标连续释放附有电属性的强力攻击，以纵斩的大范围雷击结束，可产生使附近敌人倒地的效果；红炎和炎龙剑杀伤力强大，但释放速度慢，攻击范围为前方直线区域内的敌人，没有连击效果；白风和疾风刀的伤害最弱，但有击退效果，并且攻击范围是立体的，除了附近的敌人外，还可对上方空间进行攻击，适合对付大群敌人。

地下寺院

一直往前走，在进入寺院之前将会遭遇刀足轻，赢得胜利后红色宝箱里会有地下寺院的地图。登上阶梯，发现入口被总严的灵龛挡住了。调查后得到《总严之书》，并触动机关使灵龛移到一边。进门后朝右边走，在尽头的壁龛里有《青龙之书》一卷，拐角的地方则是萤石。继续前行来到大厅，打破罐子露出箱子，在里面找到《最妙之书》一卷。这里可找到游戏中的第一件玉及其属性武器紫电和雷斩刀。在楼梯右边的小室里有谜题宝箱，其中装着绳梯，宝箱的打开方法是要把所有数字按从左到右从上到下的顺序排列。按左、右、左的顺序按下即可打开它。

南天之地

出口对面的草丛里有箱子，里面装着鬼石，可提升鬼力上限。进入南天之地后的门前有座破魔镜，而旁边的宝箱则是游戏中另一种谜题宝箱，需要按照四神书上记载的文字对应密码，输入后才可以打开。但假如没有找齐4本，可依次选择第3块、第6块和第8块字句牌打开宝箱。其中装的是力石，是增加体力上限的道具。门上的封印需要相应的玉才能打开，这里的封印对应一级的紫电，因此可以顺利通过。进入后将又一次遇到棘手的战斗，这里的敌人除了刀足轻之外，还有非常难对付的手长。手长的特点就是攻击慢，攻击范围远，因此在对付它时不要急于进攻，必须时刻注意刀足轻在背后的偷袭和它的反击。打败敌人后砍坏门右边的屏风，箱子里有南天之地图。继续前进就来到了场景的分支点，右边是很晚才能通过的东天之地，前方的天守阁需要1级红炎才能打开，因此只好消灭这里的敌人后朝左上走。进入左方的场景后会出现巴兹，这种小型牛魔怪会蜷成一团滚动过来，用背甲上的刺进行攻击。最好的解决办法是当它一出现就在附近进行攻击，因为这种幻魔出场时就是滚动状态，判断上算是正在攻击，这个时候挥刀非常容易使出一闪。这里还可得到一份药草。在缺口的地方使用绳梯下去，尽头放破魔镜的地方有谜题宝箱，打开顺序是5、8、3，得到力石。需要1级红炎才可打开的门旁有丸药。

就要面对Boss级的欧兹利克了，PC版的《鬼武者》比起PS2版或XBOX版来说，都显得异常简单，因此只要单纯地使用战术壳就可轻松取胜。在这个场景里还有《最妙之书》二卷。先朝下方前进，将拐角的3个罐子打破后，可在下面发现萤石。前方会触发幻魔王吸食人类的剧情，左马介由此得知信长以人性作为代价，允许幻魔恣意食用人类而换取力量。剧情终了后幻魔王会释出雷纳多，这是一种被斩为两半后可以再生的怪物，但只要一个劲地砍也能轻松战胜。击败它后在这里可得到红炎和炎龙剑。回到击败欧兹利克的地方，发现原先的入口已被撞塌了，用红炎打开封印门出去，回到广场去解除另一扇门的红炎封印。



与牛魔怪欧兹力克的对决。



这个人，就是日后取得了天下的丰臣秀吉。

天守阁1层

进去后左边的屋子里有破魔镜和鬼力之泉，后者可完全恢复鬼力，这里也是通往第一魔空空间的入口，在这里得到天守之地图。左下的走廊通向需要2级紫电才可打开的门，进去后可在楼梯边找到《蓝之书》，这里那扇奇怪的门需要3块玉才能打开。先回去朝上走，触发小男孩从男子手中逃脱的剧情，交谈之下得知这个猥琐的猴子果然就是木下藤吉郎。两人话不投机，就此别过。在这里拿到定角之箭，右边的屋子里有《最妙之书》三卷。通过走廊绕到右边的房间，通往2楼的楼梯边除了有药草外，还有萤石可拿。一直向下来到有井的房间，假如贸然砍断井绳你可是会哭的。这里有弓，那个谜题宝箱的开法是左、右、左、右、右，另外一个箱子里是《朱雀之书》二卷，然后上楼。

天守阁2层

先到下面的屋子里，从吊桶里拿到力石（之前砍断井绳就拿不到了）。在红炎2级的门里有斋藤之右碎片，右边需要紫电的房间则有斋藤之左碎片，切开画卷还可发现《最妙之书》四卷。2楼的楼梯边上除了定角之箭外，还有隐藏的萤石，这些需要从4层下来才可以拿。在这里会触发楼下士兵遭围的剧情，救出他们可得到鬼石和药草。

天守阁3层

首先在一边找到《白虎之书》二卷和定角之箭。进入封印的门，在里面左马介终于同枫汇合，虽然堵住了那个小孩，但最后还是让他逃走了。剧情结束后，这里的机关被触发，左马介和枫被关了起来。首先操纵左马介拉动第一个扳手，由枫扳动里面的右手闸，换回左马介扳左手闸，这样就可让枫进入关键的手闸之间。假如扳左边就可打开挡住放有防魔之具足宝箱的栅栏。接下来由自由的左马介扳动剩下来的右边的手闸，打开最后一道栅栏，让枫通过。3个并排的扳手中间那个是陷阱，不要去动。走出来后发现屋子里一片漆黑，拿出炎龙剑发动战术壳就可点着蜡烛，消耗掉的鬼力可从这里的鬼力之泉补足。前面是将棋部屋，通过的诀窍是要让左马介或枫踩中“王将”的位置，“角”对应的是横竖方向的陷阱，“飞”对应的是斜方向的陷阱。利用两人交替合作才可通过，之后将面临游戏中最难的谜题。

刚进入屋子，左马介就因为救枫而被关在水牢中，枫必须在限定时间内解开华容道式的开关才可以。可移动的盘片有：横长方、直长方、正方、左半圆梅花和右半圆梅花，最终目的是要将两片梅花片拼在底盘的梅花图案上，否则……

拼图步骤：将中间的正方片移至下方，将左边的直长方片和左半圆梅花片朝右推到头，将上方的横长方片全部推到左边，将右边的直长方片、右半圆梅花片和横长方片往上推，将下方的正方片推到右边，将左半圆梅花片及旁边的直长方片向下推到底，将右半圆梅花片及旁边的直长方片往左推两格，同左半圆梅花片及旁边的直长方片对齐，将右下的横长方片和正方片往上推，将底部中间的直长方片往右推，留出空，将右半圆梅花片推下来，这样就不会淹死人了。左马介被救出来后到下方的屋子，拉下拉杆后不但可放下通往4层的楼梯，还可解除这层的机关。

天守阁4层

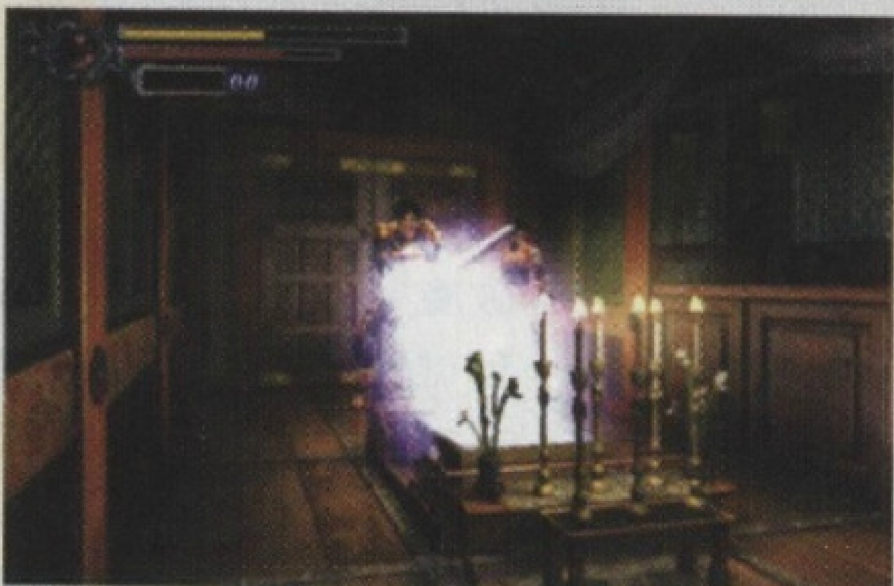
救出左马介后来到第4层，可看到需要斋藤纹破片才能



下死亡将棋的大熊猫。



两个人被陷阱关在了一起。


昏暗的房间，使用火炎剑就可以把蜡烛点亮。


一起来玩华容道吧。

萤石取得地点：

1.地下寺院，入口通路朝右的地上（《青龙之书》一卷对面地板）；2.南天，头目旁边通道，3个坛子下面；3.天守阁1楼，在2楼楼梯附近，宝箱旁边，烛台的地板上；4.天守阁2楼，在3楼楼梯附近，宝箱旁边的石堆；5.天守阁，《青龙之书》二卷对面的桌子上；6.天守阁地下，蓝色钥匙对面地上；7.天守阁地下，杂兵尸体之间的门扉附近；8.西天，红色钥匙打开的门里，第一个拐角的地面；9.西天，银之割符所在屋敷里，观音像左近，操纵枫才可入手；10.西天，反鬼小太刀所在屋里，楼梯边，操纵枫才可入手；11.西天，砍断绳子让推车滑下，车子的下面就是；12.西天，火绳枪所在屋外，三级紫电的门扉左近；13.东天，塔顶；14.东天，汐见橹码头，也就是左马介坐船的地方；15.东天，东天之像所在屋里，操纵枫才可入手；16.东天，桥上橹盘所记录点旁，沿梯子上去的房间里，操纵枫才可入手；17.东天，入手镝矢下方屋中，操纵枫才可入手；18.魔空空间第8层宝箱；19.魔空空间第10层宝箱；20.魔空空间第17层宝箱。

操作键说明：

角色的移动：↑↓←→
攻击：F
战术壳使用：E
吸收魂：A
调查：SPACE
防御：D
摆架式：S
180度反转：R
地图位置显示：W

打开的门。从门边上的楼梯下去，到2楼拿之前的道具。从另一边上来，得到《朱雀之书》一卷，用两块斋藤纹破片打开大门，触发木下藤吉郎阻碍左马介救梦丸的剧情。这里拿到《青龙之书》二卷，对面是萤石。

天守阁5层

在5层会遇见三眼，打败它们后先进中间的房间，拿取《青龙之书》三四卷和丸药。在一边需要白风才能打开的门里有爆裂弹，要到最后触发完救出梦丸的剧情才可去拿，准备去楼顶进行Boss战吧。

天守阁屋顶

出现在天守阁屋顶的是马赛拉斯试作型，无视盾防御的炎龙剑战术壳对付它很有效。击败它能获得白风和疾风刀，可打开楼下封印的门，救出梦丸。



放心，大哥哥下个星期带你去动物园。



前面就是被封印起来的地狱门。



击败了幻魔假扮的左马介。

一行人回到1层的武器室，在对话中有侍女出现，告诉左马介地下室有问题，于是立刻前往通向天守阁地下室的大门。

天守阁地下室

使用3种玉把门打开，前方的门却被怨灵挡住去路。转身来到怪异的屋子，这里有破魔镜可以升级。砍出一条路来，可在门前的书架里得到《碧之书》、《橙之书》和《白虎之书》三卷。先到左边的屋子里拿到天守阁地下室地图，把左边平台上的绳子砍断放水，右边的魂传之数珠就可以拿了。出来朝前走，去拿净化钟以打开被怨灵挡住的大门。进入后会遭遇战斗，胜利后在蓝色门前可发现萤石，用白风打开需要白风二级才能开启的大门，里面有《白虎之书》四卷和《幻魔启示录上》。谜题宝箱的开法是中、左、右，里面装着蓝色钥匙，对面还有一块萤石，但在此之前请先到旁边的走廊里拿到《白之书》。打开蓝色门后会中木下藤吉郎的暗算，而这时另一个左马介却突然出现击昏了枫，带走了梦丸……

西天之地（枫部分）

苏醒过来之后，出门会遇见受伤的守卫，从他那里得到红色钥匙。前往西天之地，之前使用绳梯的地方就是红色门。从箱子里拿到药草，拐角的地方有萤石。前进后朝右走，经过紫电封印的门，可拿到吸阵符，在有红炎封印的门前有西天之地图。进右上的房间一口气拿到《朱雀之书》四卷、《最妙之书》五卷、《白虎之书》一卷，用齿轮打开暗门获得银色割符及观音像旁边的萤石。正对面屋子里需要在15秒内通过喷火机关，才能拿金色割符打开左边的割符之门，而齿轮则在割符之门前死掉的士兵脚下。

先存盘，救下守卫可拿到吸阵符。装有鬼石的箱子的开法是第4、第2、第7块句牌。继续往左的尽头有苦无，也就是枫的远程武器。拿走《玄武之书》二卷后，去下面房间用中、左、左、右、右的办法，得到萤石和反鬼小太刀，为Boss战作好准备。

在楼梯下方幻魔王出现并带走雪姬，同时留下波奇曼德。对付这只隐形幻魔的办法就是退到墙角一直防御，在敌人攻击显形后立即出招，胜利后换回左马介篇。

天守阁地下室

坠落在地道里的左马介可在前方找到破魔镜和丸药，继续前行就要同Boss伪左马介战斗了。胜利的诀窍就是在敌人气合时冲上去使用战术壳攻击。击败他后可在前方的箱子里得到木梯和地狱门之键，使用木梯攀上去，回到天守阁一楼去打开地狱门，触发假侍女掳走梦丸的情节。由于被封印的地狱门无法用通常手段打开，因此两人决定另找办法。

西天之地（左马介部分）

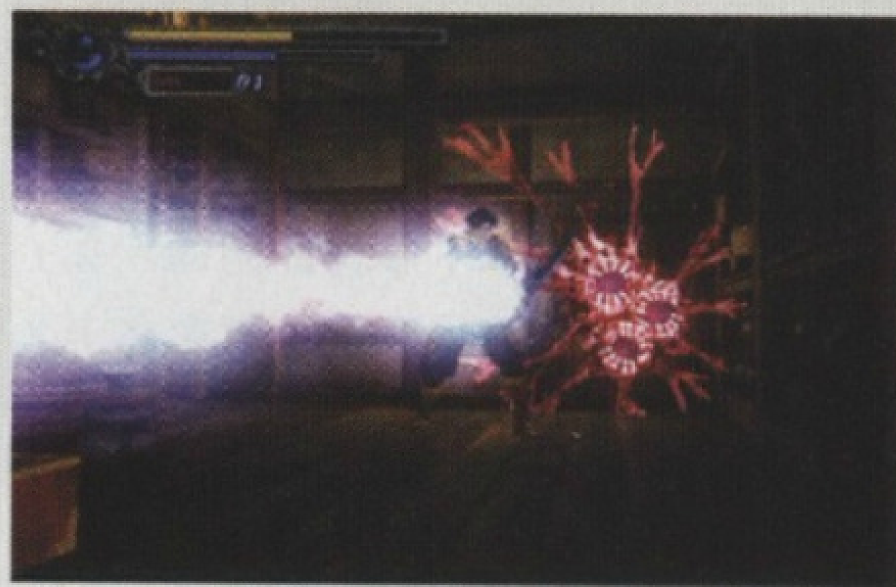
紫电的屋子里有火绳枪和千里眼，可让萤石发光以便寻找，在门外就有萤石。谜题宝箱的开法是右下、左上、左下、右上、左上。用三级的红炎打开之前枫没有办法进入的门，从尽头的梯子走到屋内，这里有破魔镜和鬼力之泉。前面的刀足轻可通过斩断滑车绳子的方法消灭，原先车子的地方则有萤石。进门后就是同欧瓦夏的会战，它还会带着一群巴拉巴兹。战胜后可在不明门前取得武神刀、雕像头和子弹。

东天之地（左马介部分）

东天之门在南天之地那里，进去后会遇到幻魔蚁夏鲁卡，不要纠缠。这里有一扇门需要枫才可打开，先去白风二级的门吧，旁边有《最妙之书》六卷。吊桥可用弓箭射断桥绳的方法放下来，尽头有子弹。返回拿取《最妙之书》六卷的地方，一直走过去拿前面屋子里的东天之地图、《玄武之书》三卷和子弹。砍断绳子获得东天之地图后出来，从中间的门进去，爬上屋顶拿了力石、吸阵符、替身木牌和萤石后返回。楼下有鬼石和子弹，用白风打开门先朝右走，在瀑布后按右上、右下、右下、左下、左下打开箱子，里面是鬼神之具足。前方在破魔镜和鬼力之泉的旁边用第6、第3的方法打开箱子，拿到鬼石。到目前为止，能去的地方都已经去过了，只好乘船前往对岸。码头边有萤石，进屋拿到墙上的破魔弓后才发现，这好像是个陷阱。

东天之地（枫部分）

打开之前左马介没有办法打开的门，拐角有苦无，在萤石旁边的门里有《幻魔启示录（下）》。顺着之前



从鬼力之泉那里可以吸满鬼力。



和欧瓦夏的战斗，这可是个强敌。



张弓射箭，目标是对面连着吊桥的绳子。



是一个陷阱！左马介被关了起来。



破魔箭可以击碎地狱门前的封印，但轻易拿走的话进来的门就会被锁住。



左马介的路线走，一直到破魔镜那里，上面就是只有枫才可以开启的门。中间的房间左下角是定角之箭，再往上场景的左边坛子里有苦无，破魔镜楼梯上的房间里有萤石。再朝右走，由走廊左侧的屋子里上楼可拿到《玄武之书》四卷。沿着走廊一直走到头，先去拿谜题宝箱里的镝矢，开法是左、左、中、右、右、中、中，也不要忘记《朱雀之书》三卷和萤石。去最后一个房间，用手里的镝矢换下架子上的破魔矢，从而打开盒子获得绿色钥匙，这样就可回到左边去打开绿色门了。

直接乘船来到左马介被困的地方，枫计划用火药帮助左马介脱困。这时会出现从地狱门逃走的那只女王蜂赫巴兹，击败她的方法就是用火绳枪，效果非常好。胜利后火药发生了爆炸，左马介和枫两人只好跃入湖中朝对岸拼命游……

魔空空间同不明之地

接下来先不要急着去和最终的关底拼命，假如想要取得最终的称号并完成完美完成度，就要再花多一点时间到游戏的一些隐藏地点去。天守阁那里的第一魔空空间共有10层，西天之地的第二魔空空间有20层，这里有3颗萤石、1个替身木牌和昆沙门之笛。魔空空间里敌人的红魂可拿来强化这里得到的药草，因此可尽量使用丸药撑过魔空空间里不大好对付的对手。



这个是屋顶上那个BOSS的进化版本，掉以轻心的话是会死的。



熊猫手里的就是最终武器昆沙门剑，有了它破关根本不成问题。

幻魔之地

终于来到最终的场景，假如决定要前进，就不可能再回到之前的场景了，所以如果还有什么事情没做最好在此之前都准备妥当。使用破魔弓和破魔矢，就可解除地狱门前往幻魔之地的封印。一开始就会遭遇马赛拉斯完成型，基本战法和马赛拉斯试作型差不多，只不过它的冲击无法防御，必须善用躲闪键。前行后会找到幻魔之地地图，而一侧的门只能用昆沙门之笛打开，没有拿到这个道具的人只好死心往前走了。因为这里藏有最终武器昆沙门之剑，配合鬼神之具足，打通关变得轻而易举。

沿着螺旋走道一直向下，途中墙壁会不断吐出大量雷纳多，这也是吸魂的最后机会，尽量把生命补满，并贮备足够的蓝魂，因为马上就要和幻魔王弗汀布拉斯作战了。幻魔王是全方位攻击，无法防御，因此要看准时机使用战术壳的无敌效果对付它。当幻魔王伸手出来要抓的时候一定要进行防御，否则就会死翘翘。当被攻击到一定程度后，幻魔王就会垂下脑袋来，这时才能进行真正有效的伤害攻击，用最大程度的攻击手段杀过去吧。因为一会儿之后它还会把脑袋竖起来，继续之前的几种攻击手段。反复这一过程几次之后，幻魔王才会被真正杀死，虽然说最后左马介还是会被这个大Boss捏爆……

后记

一、新游戏模式

通关后如果满足以下条件，在进行二周目游戏时就会出现各种模式：1.在普通模式下取得10颗以上的萤石，通关后就可换装；2.取得鬼武者称号后，枫即可换装；3.取得全部20颗萤石，通关后就可玩鬼魂的迷你游戏；4.在第一次头目战前，用普通模式终了4次就会出现简单模式的选择；5.普通模式3小时内完成游戏就可选择困难模式；6.完成鬼魂的迷你游戏后，就可以最强模式来进行游戏。

二、最终玩家评价

1.游戏通关时间加分：3小时内通关加10分，4小时内加7分，5小时内加5分，5小时以上加3分。

2.吸魂数加分：55 000以上加10分，45 000至54 999加7分，35 000至44 999加5分，34 999以下加3分。

3.杀敌数加分：600以上加10分，500至599加7分，400至499加5分，399以下加3分。

4.玩家称号：在困难模式下3小时内完成游戏，并取得鬼神之具足，称号是超特级幻魔鬼武者；得到30评价分且游戏时间为57分钟，称号是特级速武者；得到30评价分且杀敌数超过900个，称号是特级凄武者；得到30评价分，称号是特级鬼武者；得到25至29评价分，称号是一级荒武者；得到18至24评价分，称号是二级若武者；得到10至17评价分，称号是三级端武者；评价分在9分以下称号是四级落武者。



光谱的名字，相信绝大多数玩家都不会陌生，从早年间的《将族》、《巴士帝国》、《五子棋大师》、《运镖天下》、《殖民计划》，到现今的《学生骑士团》、《富甲天下Ⅲ》、《交通英雄》等，这当中虽然很少出现一炮红遍天下的无敌巨作，但由于对游戏乐趣的把握和品质的追求，因此相比那些一时兴起的游戏，光谱所带来的更是一种长期持久的魅力。直至今日，翻出那些已尘封许久的游戏，你仍然会有一试的兴趣，也正是因为这个原因，在不少玩家心中，光谱和它的游戏一直是个值得信赖的选择。

2003年4月，光谱推出其制作许久的《天下霸图》，由于武侠背景的标注，加上以往普遍的游戏认知，很多玩家都把它视为一款角色扮演游戏，但它真的是吗？直到进入游戏之后，我们才发现尽管游戏中贯穿了武侠背景、打斗设计，但游戏模式却依旧是光谱最为拿手的经营策略本行，于是此番称雄天下的霸图之战，也就变为一场同时比拼智力、武力的掌门人之争。各位把目标定在天下霸图、武林至尊的虾米掌门人准备好了吗？那就让我们快快开始吧！

总评 83



制作	光谱资讯
发行	光谱资讯
载体	CD×4
类型	模拟经营
语言	中文
环境	Win9X/ME/2000/XP

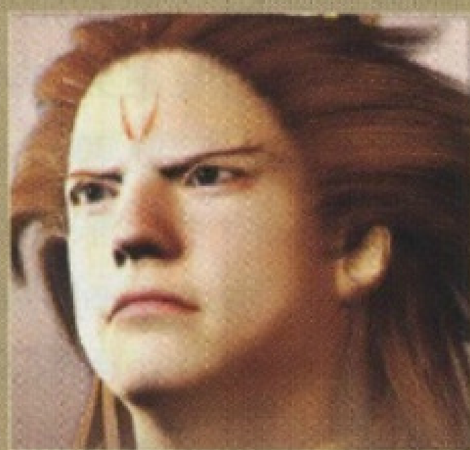
画面：★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★
剧情：★★★★★★★

配置要求
CPU：PentiumⅢ 800MHz
内存：64MB RAM
显卡：16MB以上显卡
硬盘：1.8GB

从江湖虾米 到武林至尊 天下霸图之路



■云南 善良的大灰狼



江湖须知

或许是因为急于赶工推出的原因，《天下霸图》中出现了无故黑屏死机或是跳回桌面等问题，导致游戏无法正常运行通关。针对于此，光谱迅速推出了更新补丁，但不知是因为Bug太多，还是更新补丁本身对游戏平衡考虑不周，截止2003年5月15日，游戏更新补丁已升级到了第9式（为了与故事剧情相对应，《天下霸图》中的更新版本号被武功招式的第N式所代替，因此第几式武功就表示是第几次版本更新），所以当大家进行游戏时，请先确认自己的游戏版本是否已更新，否则有可能无法将游戏顺利通关。可惜尽管已更新到第9式，解决了游戏无故死机跳出等问题，但平衡性仍有欠缺，因此大家可参考以下各版本的更新补丁来进行升级安装，以保证自己获得最大的游戏乐趣。

第1式到第5式：存在严重黑屏死机问题，切勿选择；第6式：基本解决死机问题，但有可能会出现幽灵人口等影响通关的Bug，不建议选择；第7式：大幅下调电脑AI水平，解决了之前游戏难度过高的问题。但由于调整失衡，敌人通常不穿装备、不拿武器就上场了，游戏耐玩度大为下降，但通关却很容易，建议选择；第8式：针对前次的更新重新调高了游戏难度，敌人强得可怕，几乎没有打赢之可能，切勿选择；第9式：传闻事件增多，电脑AI提高，特殊物品出现几率下降，但游戏难度变易，建议选择。



虾米篇

自古有云：江湖险恶，身为虾米一员，新入武林，初涉江湖当然也免不了要从头学起。现在，就让我们一同来看看这次的江湖上都有些什么条条框框的规矩。

一、武林门派

要想在江湖上混出一番成绩，只靠单打独斗自然行不通，正所谓人多力量大，拉帮结伙也就成了必然，门派也因此诞生了。当今天下，习武成风，共有十二大门派称雄江湖。当然，若想知己知彼百战百胜，拜拜山头、探点虚实也就成了江湖虾米的首要任务。



魔教：以滇池为据点，教主冷傲天武功极高，又富谋略，行事阴险果辣，虽然极少现身江湖，却是江湖第一魔头。一双三阴夺元掌下，不知有多少英雄好汉丧命，因此魔教武功以掌法最强，其次为指法、剑法及枪法。魔教最深奥的武功为吸星大法（无影绝命剑+玄天指+无极渡元功），近年来由于接连击溃正派围攻，势力大增，是最有实力称霸天下的魔道力量。

巫山派：以巫山为据点，掌门乌彩衣虽是女流之辈，但凭借幼时的奇遇，一身好本领不让须眉，尤其下蛊之术，堪称天下无敌。受此影响，巫山派极为擅长暗器，其中的千蛛夺魄可使中毒者内力逐渐消散，最后全身无力；万蛊穿心则让中蛊者陷入完全疯狂，不分敌我的狂暴攻击状态。除了暗器之外，刀法、腿法、剑法及棍法也是巫山派特长所在，尤其是天地三绝刀（巫山断魂刀+穿石枪+五毒失魂术），被人称为武林刀法之王。由于擅长下蛊，巫山派被正派视为魔道，但在真正的魔教眼中，巫山派却又是正派一流，是个亦正亦邪的门派。

少林寺：少林以嵩山为据点，方丈为空问神僧，金刚般若拳为其看门绝技，自古有天下武功出少林之说，加上空问在武林中的声望地位，俨然是武林正派的领袖，也因此对魔教势力深恶痛绝。少林寺弟子得其寺中真传，以拳法最为擅长，其次则为棍法，而后逐渐发展，指法及掌法造诣也相当可观。少林镇寺之宝易筋经（金刚般若拳+韦陀棍+金刚不坏功）是防御型武功中的至尊，不仅能强筋健骨，其杀伤力和攻击范围也相当惊人。近年来，随着围攻魔教之举接连失败，加上朝庭奸党势力日强，少林寺实力已大不如前，但在正派中人心中依旧是核心所在。

宝相寺：以天台山为据点，方丈为无相禅师，早年曾为少林寺和尚，其后由于与同门不和而叛出少林，投入宝相寺。通过改良宝相寺武学，同时融入少林寺武学而为人称道，其拿手武功妙缔指堪称指法一绝。寺中僧人在无相的率领之下，武功以指法著称，尤其是一戒伏魔指（妙缔指+裂碑手+封镜术）威力惊人，与大理天龙寺六脉神剑指并称天下指法之最，此外宝相寺特有的暗器金刚锤威力也非常惊人。

武当派：以武当山为据点，掌门为清虚道长，最擅长太极剑法，放眼天下罕见对手，武当之名也因此在江湖上大盛。武当武学以太极为主体，注重以柔制刚、以静制动的技巧，讲究内在修炼，天人合一。其中以剑法最强，真武七截剑（太极剑+千松飞叶指+无极渡元功）、纯阳无极掌（震山掌+云指+大渡元功）等均为武当武学之冠，与少林寺一样，武当同样视魔教为武林大敌。

太乙教：以黄山为据点，掌门人为赤松子，太乙三清剑为其擅长。只可惜赤松子品行不端，难有服人之量，加之为夺掌门之位，在教中大肆屠杀异己，因此反对之人颇多。太乙教为道家三大门派之一，武功以刀法最为上乘，其次如剑法、棍法皆有所长。其镇教武功六阳至柔刀（太虚神悟刀+九曲一合枪+六出术）最为出名，是使刀之人梦寐以求的极致武功。太乙教虽也是正派之流，但受掌门人品行影响之故，江湖地位一般。

丐帮：以应天府为据点，帮主为公冶一，长于打狗棒法和降龙十八掌，品行嫉恶如仇，最见不得江湖中不平之事。受此影响，丐帮弟子也以正派为道，视魔教为敌。丐帮中以降龙十八掌（阴山掌+莲花指+无极渡元功）和打狗棒法（疯魔杖+铁帚腿+迷魂术）作为镇帮之宝，武功以棒法、掌法、拳法、腿法及用毒解毒最为拿手，是近年来江湖中势力极强的正派力量。

峨嵋派：以峨嵋山为据点，掌门为凌瑶仙，虽然年仅18，但由于处事公正，在师姊妹间颇有人缘，且领悟力高，能发扬峨嵋武学，故被选



魔教教主



太乙教掌门



武当派掌门



丐帮帮主



峨眉派掌门



英雄门尊主



神农帮帮主

为掌门。她最擅长峨嵋紫英剑，由于是女性门派，其武学讲究轻、灵、意、动，武功以剑法为主，掌法、指法、腿法为辅，多以虚招欺敌以省其力。峨眉派最强的武功是幻影无形剑（峨嵋紫英剑+贯虹指+无极渡元功），与华山派独孤九剑并称为武林两大快剑，同样是江湖上主要的正派力量。

华山派：以华山为据点，掌门为独孤鸿，由于师父、师妹皆被魔教所杀，因此对魔教恨之入骨，一心一意以铲除魔教为目标，他的武功以夺命三仙剑最为擅长。华山派武学以剑法为主，除此之外掌法也有其独到之处，其最强武功为独孤九剑（夺命三仙剑+千仞纸+无极渡元功），同样也是江湖上主要的正派力量。

英雄门：以祁连山为据点，尊主为呼延霸天，龙飞枪法为其成名绝技。由于英雄门来自西域，武功路数与中原武林各派迥异，江湖传闻英雄门背后有域外番邦国家作为支持，目标乃是一统中原武林，进而控制中土大地。英雄门的武学融合各派武学之长，其中以枪法最受重视，乾坤一击枪（龙飞枪+乾坤合气拳+飞沙昏迷术）是其门中绝学。特殊的背景决定了其特殊的身份，因此也很难用正邪对其进行划分，是一统武林的强力竞争者。

洞庭帮：以洞庭湖为据点，帮主楚莫愁是个神秘人物，一向行事低调，但透过洞庭帮近年来的突然崛起，让人无法对她等闲视之。长江沿岸各漕帮水寨皆受洞庭帮节制，其帮中弟子多从事漕运工作，武功以棍法最强，其中揆天大阖棍（云梯六奇棍+湘江映月步+醉太白）号称两湖棍法第一，此外轻功也是他们特长所在。洞庭帮可谓是亦正亦邪，游离在正邪两道之间。

神农帮：以长白山为据点，帮主端木寿，原是长白山参客，只因偶然机会救了神农帮前任帮主，因而得传其衣钵武功，绝技为五正五反刀。由于位置偏僻，神农帮极少涉足中原武林，但由于其擅长用药解毒，因此当被中原门派发现其特长之后，纷纷欲与之结盟。神农帮武学中以一套金乌刀法（五正五反刀+奔狼枪+大星罗功）为最强，堪称镇帮之宝。在江湖的十二大门派中，神农帮名气最小，但仍属于正派力量。

尽管江湖上已有十二大门派占去大片江山，但在长江后浪推前浪的发展形势之下，新兴门派仍然层出不穷，只是相比这些已经成名成腕的大门派，新来的后到者无疑要花费更多努力才能获得成功的机会。虾米

兄弟们是不是已经有挑战之心了？先别忙，江湖规则还没讲完呢。

二、江湖声望

要想行走江湖，为人敬仰，少了声望可不行，更何况江湖中人往往都把名气的响亮与否作为投靠的判断。因此要想在江湖上广招门徒，人气如潮，声望是一定要的。由于当今武林之中，分为正派与魔教两大势力，所以它们的声望所制也各不相同。

身为正派，声望越高，自然代表在江湖中人心中的形象越好。因此要想提高自己的声望，一定少不了多让弟子行侠仗义，声望越高，投靠入门的弟子也就越多，同时门派需要支付给弟子的工钱也将更少。与正派相反，魔教以欺压良民为乐事，以消灭正派为目标，因此对于那些想投靠魔教的邪恶之徒来说，没有什么比臭名昭著更让人兴奋的事了。声望越低代表魔教的邪恶度越高，自然前来投靠的邪恶之人也就越多。和正派不同，声望越低，魔教需要支付给门徒的工钱也将越多，不过好在欺压良民本来就有保护费收入，声望越差，能够榨来的保护费也就越多，与工钱一抵，还能尚有赢余。

三、设施建造

在江湖上开帮立派，少不了规划一番，这可不是随随便便找几个人胡乱演练一下就能成功。趁着现下各大门派防守松懈之机，还是让我们一同来偷师一下，看看成立一个门派需要配置些怎样的家什。

总舵（开帮立派）：总舵是门派中的门主所在地，一旦总舵被人攻占，而门主恰恰在总舵中，那么整个门派都将随着门主的死去而马上灭亡。因此挑选总舵时最好找那些地图够大，建造面积够宽、资源丰富的地点，这样不仅发展潜力很大，而且在早期就可迅速完成门派核心设施的建设。

分舵（控制当地）：当攻下对手门派的地盘或到了一个尚未被人控制的地点，都可将它变为自己的分舵。分舵可在当地招收门徒并进行与主舵内容完全一致的各类训练和工作。分舵被人占领，不会影响门派的存亡，唯一要提醒各位的是，和总舵一样，每个分舵都必须最少任命一位舵主，如果需要还可以任命左右堂主。



洞庭帮帮主

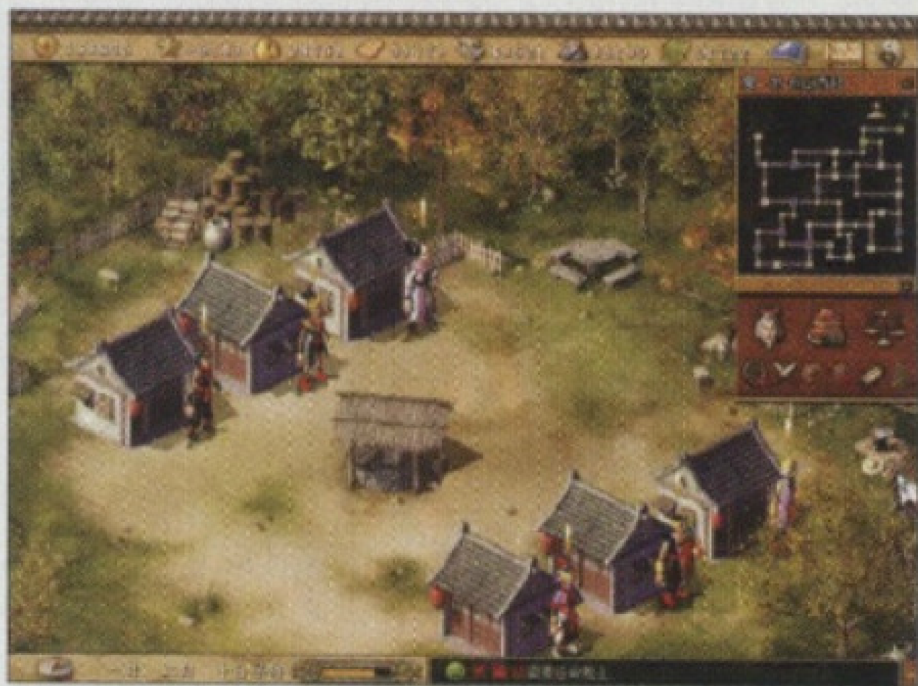


华山派掌门



宝相寺方丈


安排门人弟子工作才能保证门派的收入。


在村庄中建造厢房让途经的我方部队获得休整。


建造各式建筑以进行不同的训练修行或工作生产。

正殿（门派标志）：正殿是门派内一切设施建造的前提，其代表了门派的存在，在这里可进行人事方面的任免，同时安排门徒在此听训，可以增加他们对门派的忠诚度。

看板（招募弟子）：只要找好地点，开帮立派建好正殿之后，看板就会自动开始使用，每天看板上都会登出本门本派拉人入伙的公告。如果你的门派声望够高，就会有应征者前来此处报到。点选看板之后就可查看到应征者的资料，如果感觉满意，即可批准入门，让应征者正式成为门派一员，门派的声望越高，前来应征的人属性也就越强。但要提醒一下的是，每天最多只会有一名应征者前来应征，因此当需要很多弟子加入时，不妨多设一些分舵来扩大招人数量。

厢房（提供门徒弟子休息）：每一位门徒弟子感到疲劳时，都需要到厢房进行休息，否则将无法恢复体力和精神，并会因过度劳累而病倒。由于一间厢房只能让一位门徒弟子休息，所以要想在总舵或分舵中招收更多的门徒弟子，就必须建造相应数量的厢房供他们休息。需要注意的是，在有空厢房时，招收进入的弟子会自动获得房间分配，但如果你进行过厢房拆除或房主指定等改变，那就必须手动为门徒弟子安排房间。

徒手武场（练习各种拳脚功夫）：当门徒弟子安排有徒手方面的武功训练时，将会前往徒手武场进行训练。同一徒手武场在同一时刻只能安排一位门徒弟子进行训练，因此如果想同时训练很多徒手武功的弟子，就必须建造多个徒手武场才能满足需要。徒手武场是门派中最基本的练武之地，必不可缺，一般以5个为宜。

兵器武场（练习各类兵器刀棍暗器）：和徒手武场一样，同一兵器武场在同一时刻只能安排一位门徒弟子进行训练，因此如果需要训练的门徒弟子很多，就必须建造多个兵器武场才能满足需要。兵器武场也是门派中最基本的练武之地，一般以3个为宜。

修炼室（闭关修炼武功）：武功是靠悟出来的，当门徒弟子的某项武功经验值较高时，安排他到修炼室闭关修炼将有可能悟出更加厉害的新武功来，或是撰写出武功秘籍。前者可让门徒弟子学会新的武功，并以此为下一次悟出更强的武功作为基础；后者则是可将武功秘籍交由其他同门师兄弟阅读，以迅速提升阅读者该武功的经验值。修炼室也是门派中最基本的练武之地，一般建2座就够了。

药圃（采集药材之地）：当总舵或分舵建造在有药材资源的地点

时，就可以建造药圃进行采药。当地土壤的好坏会影响到药材的数量与品质，可依据炼丹所需药材进行建造。

铸造房（打造武器暗器之地）：游戏中的大部分武器、暗器都需要自己生产才能获得，而铸造房正是为此而设，根据采集资源的不同生产出来的武器、暗器种类也不尽相同。铸造房有等级的设定，一共7级，级别越高，能够生产的物品等级也就越高，产品的价值也越高。所以要想获得强力的高等级武器，就需要不断进行铸造，以提高铸造房的等级。

织造房（生产服饰之地）：可以生产衣服、鞋子、饰品等物品，但必须有足够的原料资源。和铸造房一样，织造房也有7个等级的设定，随着等级的提高，能够生产的物品等级也会越来越高，产品价值也就越高。

炼丹房（炼丹制药之地）：负责进行丹药的生产炼制。同样有着7个等级的设定，等级越高，所能炼制的丹药效果越好，因此也是游戏中必须建造的设施之一。

四、门人弟子

古人云：孤掌难鸣，要想在江湖上闯出一番名堂，开帮立派之后广招门徒也就成了必然。但应征者多多，究竟谁才是好苗子？看来需要研究一番才行。

苦力弟子：正所谓人心不古，世道炎凉，身处风雨飘摇的江湖，要想求生求存，对不起，只好委屈一下某些门人弟子，让他们成为门派中的苦力。门派贴出招人公告，应征者前来都是为了加入门派学习武功，但很可惜并不是每个人都适合练武。当你发现应征者的四力（内力、臂力、腰力、腿力）不高（40或以下）时，这样的弟子招进来就是当苦力的，尽管把采集资源、加工锻造等粗活交给他去做，这样安排弟子的忠诚度会大降，但没关系，不时安排他去正殿听训，并将他的忠诚度保持在30以上即可（如果忠诚度太低，弟子会叛逃，导致声望下降）。挖掘金矿需要弟子的内力和腿力；采集木材需要臂力和腰力；挖掘石矿需要臂力和腿力；挖掘铁矿需要内力和臂力；种植药材需要腰力和腿力；铸造房需要内力和腰力；织造房需要臂力和腰力；炼丹房需要臂力和腿力。

练功弟子：有干苦力的，自然就有练功学武的。与做苦力的相反，这部分弟子在进行练功时，忠诚度会增加，但我们并不需要他的忠诚度



门派之中弟子各司其职。



必须通过招收弟子来获得人员数量的保证。



传闻事件可提高门人弟子的实战能力。


特殊弟子是门派中的主力成员。


又一名特殊弟子熊霸天。


人物任命界面。


排放小铜人对弟子的日程活动进行规划。

变为100，因为忠诚度只在有对手前来挖角时才起作用，但这种情况在《天下霸图》的世界中绝对没可能发生。因此练功弟子也不是纯粹只练功，适当安排一些粗活给他们干也有好处。门人弟子的智慧可以提升他悟出新武功的几率；内力可以保证战场中出招回合数的增加；健康可以决定体力的高低，对于存活机率的提高大有帮助。因此在进行练功弟子选拔时，可将这几项属性作为参照。不过需要提醒的是，随着门派声望的提高，前来应征的人的属性也会越来越高，所以最简单的方法还是把先期能招到的弟子（特殊弟子除外）全部作为苦力，后面随着声望的提高，再根据应征者的属性决定哪些是练功弟子。

原班弟子：干事业当然少不了自家兄弟的参与、帮忙，在开帮建派广招门人弟子前，总会有一些弟子是在你开创事业之前就已跟随着你的了，这部分弟子可称之为原班弟子。原班弟子大部分都已有现成的工作和练功任务在进行，在这其中挑选出三四名等级、健康、智慧和四力都不差的作为主力培养对象，逐渐把他们的工作向练功偏重，不久之后，你会发现他们就是你最早同时也是最好用的原班班底。

特殊弟子：人上一百，形形色色，因此在普通应征者中也有可能出现属性异常的特殊弟子。既然是特殊弟子，自然拥有普通弟子所不具备的各种优势，但要怎样把他们从茫茫人海中找出来呢？很简单，观察应征者的衣服即可。绝大部分应征者都会穿着与门下弟子相同的服装前来应征，但特殊弟子却不是这样，他们的服装颜色鲜亮，与众不同，这样的人有98%的可能都是特殊弟子。什么，你说不敢确认？那么下面不妨来对照一下他们的名字，看看究竟是不是特殊弟子，他们是：冉琼梅、黑炫风、龙振岗、萨博闻、雄霸天、钱广进、欧阳轩（这是当前第6式到第9式中确认的特殊弟子，不排除随着新补丁的推出，有更换或增减情况的发生）。如果你在游戏中发现这些特殊弟子，马上毫不犹豫地把他们全部招进来，作为重点培养，不久之后你就会发现特殊弟子所带来的好处，这些弟子可算是除了门派门主之外最精英的武林骨干了。特殊弟子的出现往往与声望的高低和占领对手地盘的数量有关，因此如果发现过了很长时间仍招不到特殊弟子，不妨认真检视一下自己是否存在问题。

五、座次排定

江湖有江湖自己的规则，而这个规则之一就是座次的排定。虽说职位的选择相对少了很多，但不同的职位对门派的发展却有着不小的影响，因此绝对不能轻视。

门派掌门人就是总舵的舵主，而分舵的就需要自己来指定了。舵主的忠诚、智慧、健康会影响分舵弟子的生产效率，智慧和四大武功属性（攻击、防御、轻功、暗器）将影响弟子的练功效率，智慧和四力会影响弟子的采集效率；左堂主的智慧和四大武功属性会影响弟子的练功效率；右堂主的智慧和四大武功属性影响弟子的采集效率。

在3种职位中，舵主必须指定，左、右堂主则可根据需要选择是否指定。但要提醒大家的是，职位的变更会影响到弟子的忠诚，被选为舵主的弟子可以增加20的忠诚度，选为左、右堂主的弟子则可增加10的忠诚度。

六、行程安排

身为门派掌门人，在风光的背后每天进行着怎样的工作呢？原来每位门人弟子都有12个小铜人，每个小铜人代表1个时辰，在进行行程安排时，在不同的任务栏内放入对应数量的小铜人，就代表这位门人弟子所需要进行这项工作的时间要求。和现实中的人一样，门人弟子在工作之后精力会下降，为了保证他们的状态，必须先留出4个小铜人（4个时辰）作为



休息睡眠之用。这样可进行分配的小铜人还有8个，8个小铜人可根据苦力弟子、练功弟子等不同的修行需要放入对应栏目。但特别要注意，受到任务场地空间的限制（门派设施同一时间内只允许一位弟子进入工作或练习），因而当弟子被安排了某项任务，却因场地没有空间而无法进入时，门人弟子就会在一旁发呆（头上有问号），发呆同样会损耗精力，但对忠诚没有影响。但考虑到生产或练功的需要，当可以进行分舵扩张时，应根据功用的不同，把不同的分舵分为练功分舵、制造分舵或是采集分舵，这样才能在方便管理的同时，最大限度提高门派发展的效率。

七、市场交易

门派要发展壮大，除了需要大量吸收江湖人士加盟之外，经济发展也是必不可缺的内容，毕竟立足江湖，放眼武林，有钱没人不行，有人没钱也不行，但钱要怎样来？交易是也。

为了方便江湖人士生财有道，武林中开通了交易告示牌，在这里买或卖都可以实现。要购买别人的货物，只需直接选择确认就可以了，但要出售自己的货物呢？如果自家门派内有建造物品生产设施，那么当成品被生产出来之后就会被放入到仓库中，这时在交易告示牌上就会发现有人想买你放在仓库中的物品了，但要不要卖还需考虑以下这些问题：物品是否是自己必需的；物品的等级在目前市场上是否占据优势（等级高）；物品的原材料是否容易获得；对方的出价是否让你满意。之所以要如此谨慎，是因为有时你把好物品买出去后，待到下次你打传闻事件时，会发现敌人竟然穿着你卖出去的装备物品杀回来了……

在交易告示牌中出现的售卖物品如果不是急需，那么过1到2个时辰后再去查看，你会发现价格已经降下来了一些。如果手中有足够的资金，可以对单一资源或物品进行大量收购，不久之后就会有人反收购，这时尽管卖给他好了，他的出价会比你的买价高出不少哦。如果自己仓库里的物品实在够多，你要小心了，赶快把一些物品腾到门人弟子身上，否则你会发现整个交易告示牌上全是求购你仓库里物品的买单，其他的交易自然也就做不了了。

八、对外交涉

与人为善本是处事之道，面对不同势力把持形成的江湖，怎样在发展中求生存？除去刀劈剑砍之外，广结善缘也不失为一种求存之道。在大多数时间里（第7式除外），江湖上其他门派的发展速度都要远超我们。面对来势汹汹的对手，如果你没有完全把握应对，那么不妨找一名智慧较高的门人弟子，带着金钱或原料资源前去交涉疏通，只要能让双方的友好度保持在40以上，那么得了好处的他也就不会再时刻想着前来对你展开武力行动了。虽然江湖中的十二大门派可分为正邪两道，但实际上无论是正是邪，彼此之间都不存在任何友谊，少林寺同样可能在一夜之间发动对武当山的偷袭，魔教也说不准转眼就杀进了洞庭帮的总舵。

正是因此，不要幻想名门正派就一定会光明正大，广撒银钱，自求多福方是活命之选。

巫山派掌门

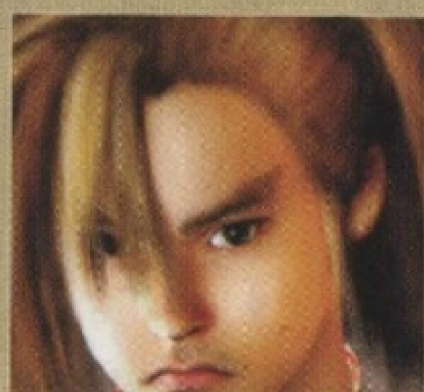



除了建造外也可通过拆除腾出空间，但之前投入的资源是拿不回来的。


掌门人可安排不同的弟子修习不同的武功。


战斗采用回合制方式进行。


如果攻打敌人总舵，双方出场位置相同，守方总是位于地图西北处。



至尊篇

称霸江湖，号令武林，一统天下，霸图方成。经过一番艰苦的磨练之后，当年的江湖小虾米现今相信都具有问鼎天下的实力和野心了，那么接下来的一切也就顺其自然了。

一、自创新门

今日的江湖，十二大门派之外是否还会有新的崛起，这个任务将由你来完成。选择好要开创新门派的地点后，下面就要对门派的特征作出相应取舍，共有10格数字等待分配。

门派声望：门派声望不加为0，增加1格为400，2格为900，3格为1500，4格为2200，5格为3000。初期的门派如果是正派，声望选择1格即可，其余部分可通过在游戏中“行侠仗义”获得；如果是魔教则不需要选择，进入游戏中后可通过“欺压良民”获得。

掌门等级：默认为4，增加1格为5，2格为7，3格为10，4格为14，5格为19，选择增加1格即可，游戏中的强弱之分并不完全来自于等级的高低。

上乘武学：上乘武学不加则只具有最基础的武功，每增加1格可获得额外的几项武功。建议将这项全部加满，这样就可以掌握尽可能多的武功种类，提高自身的战斗力和练习选择。

库存资源：默认为5000金钱，其余资源各为400；增加1格，金钱6000，资源各为600；增加2格，金钱为8000，资源各为1000；增加3格，金钱11000，资源各为1600；增加4格，金钱1500，资源各为2400，建议选择增加2格。

弟子人数：默认不增加可有4位弟子；增加1格有5位弟子；增加2格有6位弟子；增加3格有9位弟子；增加4格有12位弟子；增加5格有15位弟子。可选择增加1格，其他弟子可在游戏中直接招收，不需要浪费分配格数。

当这一切完成后，一个江湖中的全新门派就出现了。

二、练功修行

谁的拳头硬，谁才能雄霸江湖。武功修习当然也就成为门派中最核心的内容。首先是不要忽略初级武功，长拳是门派中最基本的拳法，几乎所有武功都会以长拳为根基，所以长拳一定要练，但不必非练到封顶的9999，只要练到3000就可去练习新的武功了；其次高级生产设施必不可少，除去第7式的江湖，战斗的成败很大程度上取决于双方武器装备的优劣，因此拥有高等级武器装备不仅可通过其附带的属性加成占到比练级更多的便宜，更重要的是它可迅速弥补级别不足带来的实力差距。因此如果有好的装备配合，就算等级远比对手低，一样可轻松将其拿下，虽然看上去有些不公，但事实的确如此；第三是专精一技，贪多嚼不烂，面对众多的武功选择，不要去考虑某某克制某、某某又或某某某受制于某某，选定一种武功专精一技，让门派中的全体门人弟子都进行修习，这样不仅更容易配合武器装备的生产，出阵后同一武功使用的威力也会让人大开眼界；第四是要固定人选经常修炼，从练功弟子、原班弟子、特殊弟子中选出固定的弟子专门负责练功，把除休息之外的小铜人全部放到武功上去，这样练功效率可大为提高，也更容易悟出新的武功；第五轻功是关键，当轻功达到200以上后就可以飞，行动范围大为扩大不说，在战术的使用上也更为灵活，因此不要忘记把一部分小铜人放到轻功修习之上，将对战斗有极大的助益。

三、传闻事件

正邪势力的冲突，朝廷奸党的横行，让江湖上充满了动荡和不安，传闻事件也因此频繁发生。但和主动出击攻打对手，或是迎击对手偷袭不同，传闻事件的发生更多是为了考验门派实力，因此打不打完全由自己决定。传闻事件中可能出现的对手包括：毛贼、盗匪、恶丐、恶和尚、锦衣卫、卫队长（等级从1～2X），所以在迎战之前，不妨根据以上的强弱顺序来衡量一下自己是否有实力进行对抗。由于各式江湖中的设定不一，传闻事件中对手出现的数量也就从4个～6X个不等，但为了安全起见，同时保证时间的适合，对手数量一般控制在个位数为宜。通过传闻事件，不仅可以快速提升门人弟子的经验等级，更重要的是通过打倒对手获得的装备往往价值不菲，无论是拿到交易市场上去卖还是自己装备使用都非常划算。但要切记，在战斗中死亡的门人弟子无法复活，因此在开战前一定存档，同时尽可能安排固定的门人弟子上场，保证经验能集中获得并使等级快速提高。

四、攻城略地

涉足江湖，身入武林，为一统天下的目标，自然攻城略地也就成为实现目标的必然之路。路要怎么走？不妨来亲身实战一番。

村庄的防守：要消灭对手，首先要能保住自己，面对随时可能发动突然袭击的敌人，要怎样才能确保万无一失？村庄当然也就成了目标之选。在大据点之外，江湖上有众多的小村庄，这些地方通常只能建造厢房休息而无法从事其他任务，但仅是如此就够了。把一批用处不大的苦力弟子派往门派据点周围的村庄中，或建屋而居，或扔在空地上。由于门派弟子都会按时交纳门派会费，而将他们安置在村庄中又不减忠诚，特别是当有人前来偷袭之时，必会先与这部分门人弟子交手，总舵、分舵可因此获得来敌情报并安排布署应对。而来犯之敌因一路疲劳，又先与我方人员交手，待来敌真的打到我方据点时，其已严重受损且未曾休息恢复过体力值，注定是必败的结果。如此防敌之术虽然会损失一些门人弟子，但他们本来就是苦力菜鸟，能够为本门牺牲想来也是一种光荣吧^o^。

村庄的休息：任何在江湖上的长途行进都会导致行进人员体力受损，因此如果要远征他地，一定要在攻击目标周围找到赖以休整的村庄，在其中建造厢房，否则经过长途跋涉之后，不需要开战，自己已经先败了。

直捣黄龙：正所谓，擒贼先擒王，在武林争夺战中只要攻占了对手的总舵，打败了对方的掌门，无论该门该派还有多少地盘和据点，一并全部毁灭。所以选择对手进行攻击时，一定要先找出对手的总舵设在何处。通常说来分舵设得越多，总舵兵力也就会越少。

以多打一：江湖规则，交战双方最多只能各遣10名门人弟子上场。由于战斗开始后被攻一方都会主动发起攻击，所以攻方要停在原地，静待对手靠近。另外被攻一方都是从西北方向东南方移动，受制于行进速度的不同，很难出现十人并排前进的情况。于是机会来了，利用前进道路横排空间的限制，假设我方为10人出战，每5人为1组，则可每组以口袋形对突进的对手实施多打一包围攻击，在双方等级相等，装备差异不大的情况下，通常1～2个回合即可KO掉1个对手。如法炮制，待到对方掌门上前时，集合全部人力，对其拼死一击干掉他，胜利也就是理所当然的了。另外假如对手拥有不少于1处的分舵时，攻打其总舵分舵就会派人来援，但受路途远近影响，通常3～4个回合以后才会从东北角现身。如果这时利用以多打一之法顺利干掉了主动进攻之敌，那么甚至有可能赶在与对手援军交手前，就直接KO掉了对方掌门。P

少林寺方丈

魔力寶貝

释放你的魔力·創造你的遊戲

防骗全攻略

■陕西 狮子@零点风云

本人是《魔力宝贝》的一名老玩家了，从开始测试起就一直在玩，最近因为练战斗系太穷，就开始朝生产系进军，没想到却接二连三上当受骗。在经历几次受骗后，也掌握了不少骗子骗人的手段，为了帮助大家不再被骗，特将各类骗术及对策汇总如下，供大家参考：





服务系注意事项

如鉴定师、防具修理师、医生等，他们主要靠给人提供有偿服务来赚钱，由于玩家是先交钱或物品然后才提供服务，所以被骗的几率较大。对于这些人，例如鉴定卡片时，去找正职以上的鉴定，而且要求对方亮出称号，如果敢肯定打出来的卡片是珍稀卡片时，最好去找NPC鉴定，因为此类卡片如宝箱怪卡、阴影卡等的市价一般为几十万MB。对于修理师，就找正职、资深甚至御用的，而且在交易时要注意名字，不要点错了，别一失手成千古恨！

谨防外挂

最近“魔力”中出了一种交易外挂，你买东西时，对方交易栏里显示的是你要的东西，但等交易完成后就会发现得到的并不是自己要的东西，而是一些如印度轻木、苹果、薄荷一类的垃圾物品。对于这种骗子，不仅极难发现，而且一般受骗后损失巨大。对于这样的情况，点交易完成前要在对方物品上点击右键查看物品描述，如果不对，那就一定是骗子，取消走人便是；如果正确，那么贵重物品也要一组一组买，虽然麻烦，但是万一受骗也能将损失降低到最小。还有，不要找那些没称号、级别低的人来交易，因为这些人是骗子的几率比较大。



天下没有免费的午餐

最近在银行门口经常有人在找人去做足球任务，做任务的奖金是10W，你给4W带路费就可以，对于这种情况，有些人算了算，可以纯赚6W，多好的事！可是哪里有免费的午餐呢？如果真有这种任务，他自己叫上朋友，几天下来至少也赚个上百万了，怎么会把这么好的事情分给大家，自己只赚那么点带路费呢（在此声明：这个任务纯属虚构）？还有，说有朋友是GM可以刷钱，这种人百分之一万是骗子，请大家不要为了贪图利益而上当受骗。更有些人为了省点修理费，而去找那些免费修理的修理师去修理武器和防具，虽然有些人为了冲技能会给玩家免费修理，但在修理前你一定要看清对方的称号，以免因小失大！

买卖点卡

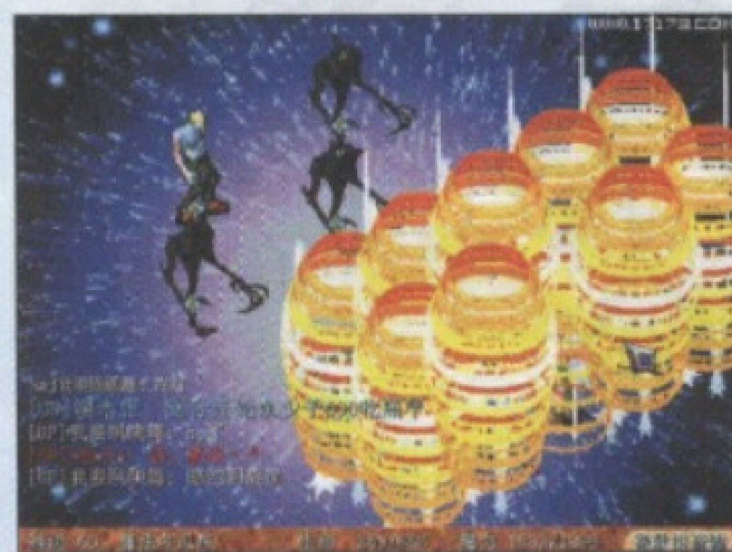




这是骗子最赚钱的行当了，而且很多玩家都受过这样的骗，一般分为两种情况：一种是高价收购点卡的，要先卡后钱，等你加他后，他就将你带到一个人少的地方，然后让你说出点卡的帐号和密码，等你说出后，他就说你是骗子或直接登出消失了，等你去用那张点卡时却发现已经用过了；另一种是低价收购点卡，但要压钱拍照，等你把钱放到忠100的宠下面时，他就冲过来，不停地点你的宠，因为你要拿钱必须先收起宠，他就趁机拿走钱。或有同伴埋伏在一边，他虽然走得很远，但同伴依然可以用同样的方法取走钱！所以大家尽量不要去交易点卡，如果实在需要钱，也要找一些值得信赖的朋友或玩家去交易。交易不要采取压钱拍照的方法，可以先点交易亮钱，然后让对方说帐号和密码。希望大家都能守信，不要用别人对你的信任来欺骗对方！

其他骗术





1.一些人用与修理师和医生相近的名字来主动点你交易，你不注意，很可能就会受骗！

对策：交易时先看清楚名字，再点交易。

2.你亮东西让他挑选时，他忽然说送你几个东西，你一高兴就点了确定，却忘了自己的东西还在上面呢，就这样用自己的东西白白换取了一些没用的垃圾(笔者就曾上过这种当，我的8个回力啊！ 555！)。

对策：卖东西时要时刻警惕，不要贪图小便宜。



3.冒充你的朋友。这种骗子经常见，他先说是你的朋友，让你猜他是谁，你说出几个名字后，他就说你猜对了，并说这是他的小号，然后说他现在没钱，希望向你借点钱，回头再还你。等你念朋友之情将钱借给他后，他就说声谢谢走人了，或直接消失，而你去问朋友时，他却说何时有过此事？真是好人没好报啊。

对策：问清楚名字及等级，或先说出几个假名字，看骗子如何反映。这样骗子就无从下手了。

4.用野生宠冒充自练宠、用2级垃圾宠冒充1级极品宠。



对策：看清数值、技能，一般野生宠成长都很低，野生宠的技能只有原始的几项，而且一般不要买与野生宠等级差不多的宠。例如，赤目螳螂的野生宠为20～23级，那就不要买这个等级内的宠物了。

5.用垃圾宝箱怪冒充纯白。

对策：注意宠物属性，不同的宝箱怪属性不同，只是样子相似而已。

6.给垃圾卡片刻印冒充稀有卡片。

对策：刻印过的卡片名字是绿色的，而平常的卡片名字为白色。

由于骗术日新月异，但几乎都是利用人们粗心和贪心来进行欺骗的，只要你细心一些，不要太贪心就不易上当受骗。假如上当受骗，若有证据可以发到GM信箱进行投诉，让GM停权，不要让更多的人上当，而不要只是懊悔。对于证据，买卖双方可以在交易时进行截图，虽然很麻烦，但如果受骗了可以拥有足够的证据来向GM举报。



游戏是我们大家交流、娱乐的地方，所以希望骗子走开！我还希望大家能做到诚信，使交易双方对彼此都充满信任，让交易更加纯洁，让我们大家在网络游戏中都能感到真诚。





命运



最佳搭档之魔法精灵和狂骑士

■四川 小狼







《命运》中一共有4种职业，它们的发展方向各不相同，练级、PK方法等也各不一样，而且由于平衡性关系，没有任何一个职业是能独挡一面的超级职业，要做到最强最好，还得是各种职业进行配合。好，废话说完，言归正传，这篇文章就是专门为职业配合而写的。篇幅关系，先介绍一下魔法精灵和狂骑士之间的配合。

魔法精灵和狂战士的配合其实一点也不比围绕召唤德鲁伊而产生的其他配合逊色，无论是练功还是PK，这样的组合都是典型的“男女搭配，干活不累”型。

早期的最佳搭档是白魔+怒剑组合，怒剑是较早便可独力对抗魔怪的狂骑士类型。由于狂暴技能很早即可修行并投入使用，使怒剑很早就较其他类型的狂骑士有了速度和攻击力上的优势，常见的怒剑战士往往借助这些开始越级练功（当然，所越级数不高为好）。但加速红药的消耗便成为阻碍练功进程的最大障碍，而早期的白魔此时却刚好能弥补这一缺憾。大部分白魔都会选择第二个技能学治愈术，虽然这个魔法到最后会被洗掉，不过在前期确实节省了大笔开销。自然，这样的白魔会由于攻击力不够而导致练功速度降低，如果配合一个攻击高、速度快而相对防御比其他狂骑士低的怒剑练功，则有事半功倍的效果。如在新人城附近打半兽人和变异巨魔等时，白魔依靠魔箭术的射程逐个吸引怪靠近，在狂骑士攻击之后白魔便没有危险了，此时治愈和魔箭交替使用，解决一只马上吸引下一只。这样既解决了狂骑士单练时来回奔波和红药不济的难题，又让艰苦的白魔搭了个“便车”。

在成长迅速而又羽翼未丰的60～100级阶段，各职业需要通力协作才能更好地练功，而此时魔法精灵和狂骑士的配合更显示了其优越性。此时的黑魔法精灵按发展方向不同出现了带盾持单手杖的面积魔法攻击型和不带盾的双手杖类型，单手杖陨石雨的出现彻底改变了两者练功的侧重点。陨石雨要发挥出最佳效果就必须聚集起大量的怪，在一个较小的范围里同时击杀，而初期单手精灵所拿的盾防御效果很差，就算连带修行特魔的魔盾术，其本身防御也有限，单练中常常出现怪多了杀不完，怪少了又浪费

魔法的尴尬场面。而此时的神战狂骑士明显比任何职业都有作为精灵肉盾的资格。两者配合时，由黑魔精灵吸引外围的怪聚集，再由神剑狂骑士“顶”着打，然后仍由精灵施放陨石雨快速杀怪。神剑防高血多，且有自动回血技能等特点在这里得到了充分发挥。只要配合的神剑能多注意精灵周围的情况，吸引所有的怪围住自己，给精灵留出时间和空间施放魔法。这样配合练功速度是惊人的，比自己一个人在野外疯狂砍杀划算多了。

后期精灵和狂骑士的配合更是练功和PK所必须的，此时着重于配合与辅助型魔法修行的特白魔成为以在狂骑士为主的队伍中最受欢迎的人。她们每次群疗400以上的高恢复量让本就防高多血的狂骑士更可和高级魔怪一拼高下，而魔盾让狂骑士的防御更上一个台阶，雅典娜祝福、奥丁祝福则带给狂骑士们最需要的攻击力提升。相应的，纯辅助特白魔由于自身得到的经验过少，一般等级都较低，常见到200级左右的战士组着140级的特白魔。由于她们非常脆弱，在高级魔怪的练功区里常出现她们被秒杀的情况，所以这时队里的狂骑士就要非常注意保护她们才行。神剑狂骑士的天之尘、神之吻怒剑的天诛等都是非常好的救人技能，在看到魔怪向精灵靠近时马上将它们吸引到自己攻击范围内，毕竟失去了特白精灵的队伍会立刻在魔怪强力攻势下瓦解。游戏里常见到由于狂骑士们杀红了眼注意不到这些细节而导致全军覆没的情况，不少精灵甚至在危急时刻把队友用传送术“拉”到身边来解围。在组队往地宫探险时，建议队内一定要有个会传送的高等级精灵。地宫里人多反会因照顾他人而拖拖拉拉，两三人的小分队找到练功点再传送是最好的办法，而此时的纯辅助系精灵由于等级及防御不够就不能胜任了，所以高级精灵玩家在有剩余点数时不妨为了组队的方便而考虑修行传送术（当然，也可以每次都使用记忆宝石和卷轴）。

团队PK中，魔法精灵和狂骑士的配合也非常重要。魔法精灵本就作为第一攻击力而存在，她的杀伤和狂骑士连续攻击的物理伤害不同，如果不能以一轮连续的技能攻击一举击败对手或令其重伤，基本上就没有胜利希望了。所以在团P中，战士一般是找弱于自己的对手攻击，尤其是两三刀即可解决的低防精灵。而通过精灵的锻炼路线来看，弱防几乎就约等于高攻，高智双手杖精灵在有把好的魔眼情况下，一轮魔法的攻击力几乎可以秒掉同等级其他任何职业，所以如何让自己连续放出一轮魔法而不被攻击就是问题的关键。狂骑士在这里起到了不可替代的作用——天诸技能的合理运用。战斗一开始便可以把对方的德鲁伊“抓”过来（一般狂骑士都是站在最前沿，而高级怒战可以保证使用的成功率更高，此时也许对方还来不及泰坦变身就受到高级黑魔的洗礼。如果事先把队内狂骑士和高攻黑魔精灵一一编组行动，那几乎是在开始的瞬间即让对方损失过半，毕竟完全处在黑魔的怒剑直接攻击之下而没有支援，任何同等级职业都无法全身而退。同样的道理，在看到对方战士发疯地冲向己方弱防精灵时，以天诛“抓”他过来与之周旋而让精灵有发挥的余地。在继续进行的战斗中，狂骑士们不应忘记在自己的对手身上施放“神之吻”和“魔之触”，这两个技能一个能让精灵更容易地连续攻击到对手，一个几乎能让魔法伤害度加倍。毕竟团P中召唤德鲁伊的动物太迟钝，而猎人和变身德鲁伊的瞬间杀伤力不及狂骑士+魔法精灵。如何利用好魔法精灵这尊大炮，几乎成为实力相当的团P之间必胜的钥匙。而现在的团P中，往往是狂骑士乱砍乱杀、德鲁伊自求多福、猎人拼命自保而弱防精灵则来回于复活点和战场之间的场面。大炮不能发挥作用实在是甚为可惜，相信狂骑士玩家们在团P过后应当在总结中得到这一启示。目前，很多配合默契的团队中已经出现双手高级精灵的身影，而其中大多数狂骑士都对天诛的使用颇有心得，看来这些技能在PK中的配合作用已经得到大家首肯了。P













传奇3 中级指南

■四川 萨那

《传奇3》自公测到现在已有一段时间了，服务器不断更新，玩家数量也猛增。当大家练到一定等级时，怎么选择好地点练级，也就成了大家最为口水之争的话题。笔者趁机做个“和事佬”，分析一下中级玩家所遇到的练级问题。









一、各职业练级心得

战士：前期战士练级都比较容易，当到22级时，因为换了重盔甲，拿上修罗，新一轮的练级道路也由此展开了。这时最好去沙漠绿洲的蚂蚁洞（用六方神石就能传送到），因为从防御、攻击上来说，蚂蚁对你已经构不成威胁了，且得到的经验丰富，钱也很充裕。建议带个道士进去，作为战士的你多扛点蓝瓶，还有武器和衣服最好多带一套进去，以避免穿梭于蚂蚁洞与城市之间。照此下去可以练到25级（24级可以学半月）时就可以装备斗笠、龙戒、幽灵手套等饰品（由于这些装备公测时爆的几率大大降低，所以物价也有一定上浮）。这时如果真的想下蜈蚣洞，那就叫上道士一起下。笔者有次顶3头怪，血猛掉，最后没办法飞了，可见蜈蚣洞还不适合这一阶段的战士。可辗转到猪洞或蚂蚁洞乖乖练级，跳级练对战士来说有弊无利。

道士：练到22级时，终于可以换上新衣服了，笔者那时侥幸打到一本“月魂断玉”。月魂对死系比较有效，配合神圣护身符，打僵尸更快，而且这时愿意组队的战士也多了起来，练级速度就更快了。不过因为道士练级比较慢的缘故，和笔者组队的一般都是22以上24以下的战士。感觉在《传奇3》中，道士最大的不利就是红瓶补血速度加快，导致道士在练级时成了鸡肋，不再像以前版本中那样受其他角色的欢迎，再加上怪物又有加强，所以单练速度变慢了。就这样有时组队有时单练，道士的升级速度也就慢了下来。到了24级可以学“月魂灵波”，相对于“月魂断玉”来说，“月魂灵波”发动快、攻击力更高，换上全道装备，3个灵波再砍几下可搞定一个僵尸。到了25级可以学“神圣战甲”，堪称为道士练级最有用的技能之一。不过25级的“神圣战甲”笔者还没学，等着打僵尸爆出来然后找天尊做任务，可得到一件道术0～3的灵魂战衣。因为没有学“神圣战甲”，所以笔者一直都在僵尸洞练级。

（总体感觉《传奇3》的道士比《传奇》的道士更具辅助性，但却更难练级。道士练级最主要的攻击性技能是施毒、火符、月魂，初期练级比较困难，即使在24级以后，与同级战士的半月、法师的地狱火相比，也一样会把自己郁闷死……）

法师：22级以后可以去沙漠或者蜈蚣洞，运气好还能打到三眼、思贝儿等中级好装备。现在笔者喜欢在沙漠上引一群诺玛，先用“冰沙掌”冻住再用“风震天”打（沙漠的怪物用风系的魔法打比较好），升级速度还算可以。当然，你

有足够多的钱还可以考虑组个道士去真天宫，大概半小时能打3W多的经验吧（当时笔者25级了）。不过亏了大概10W药钱（由于运气不佳，没出装备），而且比较危险，远程攻击的怪太多，估计3下就可以要了玩家的命。

对于魔法师的魔法笔者有几点看法：

1.对于习惯了《传奇》用雷电练级的法师，《传奇3》里的雷电明显减弱了很多，加上怪物对不同系魔法的抵抗，所以不推荐用雷电练级。“冰月震天”、“大火球”还有“击风”比较实用。

2.“诱惑之光”笔者用得比较少（如前面所说，目前服务器不怎么稳定，经常会卡机、卡魔法），不过笔者招得最多的就是2个怪物，也没见别人招过2个以上的，不知道是不是《传奇3》的设定。

3.关于瞬息移动的任务可能现在是一个Bug吧，老是做不对，还N多人在等，有财力建议买书学习。



二、任务详解

“万事通”每天会随机给玩家任务，如果运气好可接到那些得到好装备的任务，笔者在此为大家详细介绍任务的做法和得到的奖赏。

1.勇士项链：

找“万事通”，他会让你去找比齐的药店老板，就在比奇城西北方向。这位老板介绍以前关于青铜钳虫的事，并对青铜钳虫深恶痛绝，会要求玩家帮她杀30个青铜钳虫。去蜈蚣洞，在萌重省的左方向，去杀之前记得买好足够的血瓶。杀完30个的时候，系统会提示已抓到30个青铜钳虫，这时就按回城，再去找药店老板说话，她会因感谢你而赠送你一条勇士项链，攻击1～5，好东西哦。

2.生命项链：

找“万事通”接任务，任务要求收集20个石人丹心、20个牙齿，交到比奇左下城门口的药店老板处。牙齿在猪洞，石巨人在沙漠里，和前面的任务一样，只在打够数便有系统显示已经得到。收集完成后交给药店老板，得到生命项链和5W奖金，法师还等什么，快去做哦。

3.天珠项链：

找“万事通”接任务，他会让你到沙漠土城去找雪儿。接到任务马上传送到沙漠土城，到了土城后按他给的坐标找到了雪儿（就在卖首饰上面一个关着门的小房间）。进去后雪儿要你在24小时内找到2个铂金戒指和8个指甲。铂金戒指还好说，指甲只有在赤月才有，去冲赤月（在道馆上面），如果你等级低，只好在白日门喊收购指甲。搞到了8个指甲，马上拿着2个铂金戒指和8个指甲去找雪儿，3W大洋加一个天珠项链就会出现在背包里了。

4.炼狱任务：

“万事通”会叫你去找一个人，位置在比奇城左上角，任务是让你去打沃玛教主。沃玛在道馆下方，几个随机就到3层了，经过漫长的等待，教主终于出现，他会全屏的攻击魔法，小心，难度很高。在砍掉教主后，屏幕左上方会显示“沃玛教主已被捉住了”，赶紧回城复命吧。点一下“万事通”，按任务完成，系统提示“得到炼狱物品，得到金钱15W”。P

怪物资料表

猪洞

怪物名称	攻击方式	弱点	优势
黑野猪	近身攻击	防御低	魔防高
红野猪	近身攻击	魔防底	防御高
楔蛾	喷毒液进行攻击，破隐身，有石化作用	魔法防御低	攻击高，可以石化，速度快，防御高
角蝇	以生出无数小蝙蝠来攻击人物	防御力相对低	可以生出N头小蝙蝠，攻击力不容小视
蝎蛇	以前爪攻击没有明显不足	基本	攻击力高，防御也高，速度快
斗猪	近身攻击	防御低，攻击平平	无
血猪	近身攻击	防御一般，攻击平平	无
土蝎	以前爪攻击	攻击低	攻击力和防御力都比较突出
蝎虫	以前爪攻击	攻击、防御平平	攻击力和防御力都比较突出

蚂蚁洞

怪物名称	攻击方式	武器锻炼值
劳动蚂蚁	近程	26
蚂蚁战士	近程	28
爆毒蚂蚁	远程	32
盔甲蚂蚁	近程	34
蚂蚁道士	近程	30

向谁开炮?

■云南 善良的大灰狼





伴随着网络游戏市场的繁荣，外挂、私服、黑客攻击等昔日与游戏毫不沾边的字眼也越发让人熟悉了起来，于是在其后越来越多的网游新闻、网游事件中，以上字眼也就成为最受抨击的对象，一切的损失、意外、失败仿佛都是因它们而起，因它们而生，但这真的是事实吗？找到了可以归结一切问题的罪魁祸首，网游公司的心情本应逐渐好转，但很可惜，面对越来越多的责罚，外挂、私服、黑客攻击的现象不仅没有减少，反而水涨船高，越来越多了。

随便打开一个搜索引擎页面，输入以上字眼，按下回车，你会发现接下来出现的不仅只是关于以上字眼的新闻报道，一个个外观精美的外挂站、私服站随处可见。丰富的游戏资料、完备的运作流程、便捷的支付渠道、有问必答的论坛设置，甚至还有每日的新闻更新、在线活动、未来版本升级计划，如果不是因为事先知道这是一个非法站点，几乎会把它错认是某某游戏官网的页面。但就是面对这样的事实，我们所能听到看到关于以上字眼的网游公司，其反击却依然停留在雷声大、雨点小的口号上，原因何在？

的确有人因外挂、私服、黑客攻击罚了款、收了监，但问题的核心却依然没有找到。于是当我们在玩游戏的同时，在每月购买点卡消费的同时，不得不再拿出一份钱去支持外挂，或干脆就开始转向购买私服的点卡。有人说这是由中国玩家的素质问题造成的，但此言除了可以让某些人聊以自慰，暂忘危机之外，还有何作用！游戏的公平和道德需要所有人用心维持，但如果有一天你发现身边越来越多的人采用非法手段进行游戏，而所谓的惩罚制度却又迟迟不见实施时，你会怎么做？更何况我们现今所大力推崇、"钱"景看好的网游模式是否就真的无懈可击？



无论是外挂、私服还是黑客攻击，它们在蚕食网游生命，掠走网游公司可观利润的同时，如果不是因为这些游戏本身的确存在漏洞或其他一些原因，会有今天越来越盛之势吗？外界的声援的确重要，但如果仅仅把希望寄托在外界的支持，而不考虑自身实力的增强，这样的网游会让人感到安全和放心吗？游戏的乐趣在于好玩，但如果你不得不把越来越多的时间投入到游戏中去，只为继续进行那重复过千万次的鼠标点击运动，以换取那在外人眼中看来比登天还难的经验点数和装备物品时，这是好玩吗？更何况还有木马盗号、物品丢失、人物错档等一系列问题，这就是你在劳累之余，可以放松休闲、调整心情、打发时间、结交朋友的游戏吗？游戏又有何乐趣可言？



《星云战记》是一款具有独特网游概念的游戏，由于采用全球服务器架设的模式，因此玩家可在线与来自全世界的其他游戏者进行交流。相比那些只能在本土服务器上互相沟通竞技的游戏，游戏的世界无疑更为宽广，但令人遗憾的是，世界并没有因此变为一体而公平。游戏中的公会战本是平常的玩家行为，但从去年游戏中的法国公会BW与中国玩家公会新联邦发生战争，并接连被新联邦击败以后，作为新联邦先锋生力军的ZYJ（支援军）公会全体玩家资料，却在没有任何事先警告的情况下被法国游戏公司威谱士清除，甚至于《星云战记》在中国大陆销售和维护的世博广联公司也毫不知情。虽然最后迫于世博广联公司的压力，法国游戏公司威





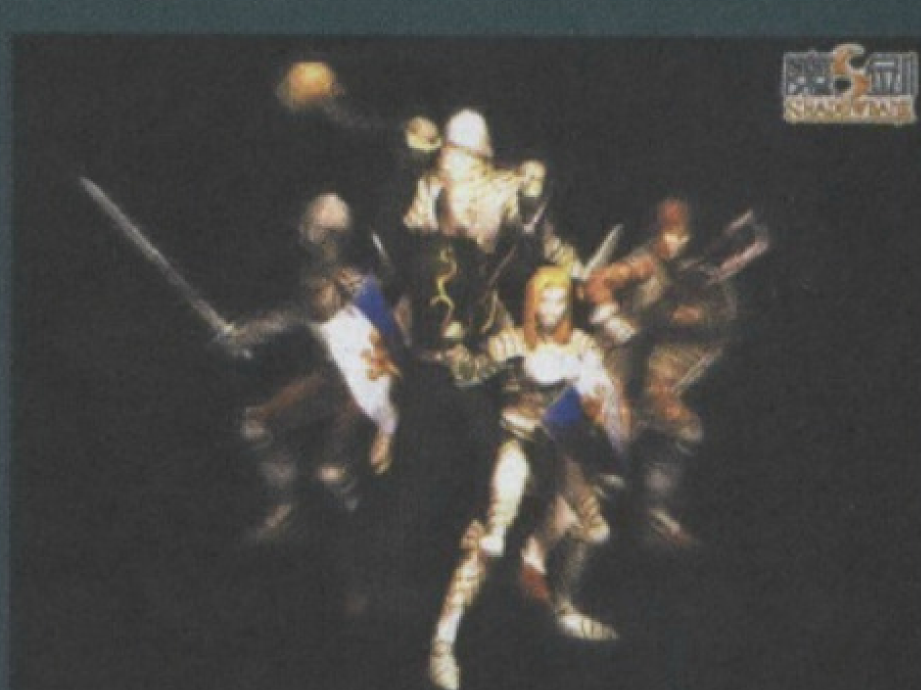
谱士宣布这是因为ZYJ公会作弊所致，但却未能提供任何可以进行证明的证据。相反，当大量中国游戏玩家主动举证证明自己并非作弊时，法国游戏公司威谱士却拒绝进行调查，大批中国玩家不得不撤出游戏。直到2003年，在《星云战记》被转卖给香港O2OE公司之后，在玩家的密切配合下，5月底O2OE才当场抓住了使用EOG工具作弊并侵害中国玩家的人——一名原威谱士公司的高级雇员，《星云战记》游戏正是由其一手开发，而当年中国玩家的投诉信也全部落入此人手中……



韩国网游在国内的走红，让众多国内游戏开发者都将韩国网游作为范本进行参考借鉴，《天下无双》也就因此诞生了。和大家所熟知的韩国武侠类网游一样，战斗是《天下无双》的主要基调，通过即时战斗系统，玩家在游戏中通过不断砍杀练级获得人物能力的增强，并由此拥有更强的实力去挑战更强的怪物，玩家就在如此的循环往复中感受成就与乐趣。加上画风精细的2D场景、人物，对韩式砍杀战斗情有独钟的玩家可以一试。



网游市场的繁荣在其数量增多的同时，也让部分玩家陷入了迷茫，到处都是相似和雷同的游戏，究竟该选择哪一款才好，毕竟我们玩游戏的时间是有限的。对于这个问题，《彩虹冒险》或许带来了一个不错的答案。根据以往经验，此类游戏必是采用角色扮演+即时战斗的模式，这已成为韩国网游的定义。但进入游戏后才发现，游戏玩法并非如此，它采用章节式的设计，玩家必须通过完成特定的任务来推动游戏章节的进行，而且这里的任务并不像原先网游中通过一系列剧情来完成，而更像是单机动作游戏中的清版过关。游戏的控制也颇为独特，不用鼠标，只能用键盘，从行动到砍杀。等好不容易过了第一章，下一关的内容更为奇特了，可以进行动作足球赛、聊天、协同作战等，游戏也如《疯狂坦克2》等益智游戏一样加入了房间的概念，通过进入不同的房间来进行不同的游戏活动。对于那些由于太多雷同游戏冲击以致麻木的玩家来说，通过这款游戏或许会让你的感觉重新活过来。当然，在进行游戏之前，建议大家先对自己的手指进行一下锻炼，否则很容易变成鸡爪手。



《梦幻之星Online》对于中国玩家来说已是难圆之梦，不过好在接踵而来的《魔剑》补上了它的缺。当然它们并不是同一类游戏，不过作为宣称要推出网游，但却跳票了许久的游戏公司天人互动来说，诺言总算是开始实现了。兴许是欧美网游都有着深厚的文学底蕴，10个种族、18种主要职业、27种附属职业的选择让习惯了韩国网游单一选择的玩家不免有些手足无措。和《无尽的任务》一样，《魔剑》职业丰富，加上团队的观念让喜欢单人独行探索战斗的玩家不易上手，不过好在公会的存在起到了以老带新的作用，因此要玩《魔剑》选择一个公会加入是必不可缺的。作为欧美网游阵营的又一员大将，尽管名气没有《无尽的任务》那么大，但游戏给人的感觉却较之前者更为亲切和易于上手。唯一的遗憾是：太多的重复之处使游戏的新鲜感消失殆尽，当然如果你对欧美网游一直抱有浓厚兴趣，倒是可以放手一试。P



游戏名称	升级版本	更新内容
三国演义 Online	激战长坂坡	NPC智能大跃进；添加五大战役关卡；赏善罚恶系统变更；战法变更（加入通缉与盟战）；人才登用系统开放；新城池、新地图、新装备开放。
天骄	天骄GM在线新版	GM在线问答系统开放，每位玩家可在线对GM进行提问并获回答，但每次提问时间必须间隔15～30分钟。
英雄世纪	1.20版	强化聊天系统，包括团队、同盟、密语、呐喊等聊天指令；彻底解决输入法问题；增加了哈罗斯、必特日城市并开放了一些打怪区域；对源代码进行整理加密，屏蔽现有外挂程序；对源代码进行优化，改善信息通讯速度；优化游戏场景界面；增加服务器状态显示。
佣兵传说	公测新版	开放个人名片系统、短信通道、宠物系统、组队战斗系统、家族系统和新人导师。






陈迪的FIFA 2003课堂（一）

■playFIFA.com站长 陈迪




陈迪（比赛用ID：[Cndi]）
2002 WCG中国区总决赛冠军
2002 WCG世界总冠军决赛第5名
个人目标：WCG2003的FIFA世界冠军

本文的主要目的是讲解FIFA2003的中高级技巧，将分章节讲解对WORLD CLASS级电脑、真人对战中高级实用技巧、高手套路分析、各种Bug进球和防守方法、阵型和定位球等内容。目前中国电子足球联盟与bluenunwang.com联合推出FIFA2003冠军联赛，FIFA玩家可以去那里锻炼水准，迎接即将到来的WCG2003，去挑战国内甚至世界顶级高手。



工欲善其事，必先利其器

目前FIFA2003的控制设备主要分键盘和手柄两大阵营，我在FIFA2002以前都是使用键盘，从那以后就改为使用手柄了。从成绩上来看使用手柄在比赛中发挥稳定，除了一次2002年CIG比赛发挥失常，其余比赛都有不错的成绩。但FIFA水平最高的韩国选手大都是使用键盘的，WCG2002的总决赛上亚洲选手除了我都使用键盘，而欧洲选手基本都使用手柄，这是一个奇怪的现象。选用键盘还是手柄主要看你的习惯，下面我就分别讲一下手柄与键盘各自的优势。

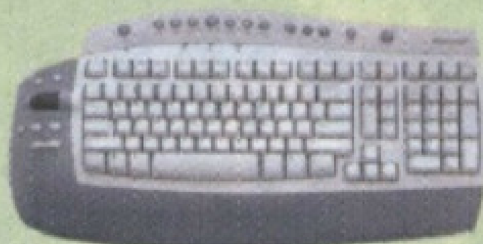
在这里我先推荐两款手柄和键盘，作为中高级玩家的参考。这些东西价格不菲，都在300元人民币以上，有的产品在国内还没有销售，当然你选用其一就足够了。如果暂时没有这些装备也没关系，同样可以用普通的键盘和手柄来打基础。

360° 手柄：（图1）Logitech WingMan Rumble Pad；（图2）Microsoft SideWinder Pro

8方向键盘：（图3）Microsoft Office Keyboard


图1


图2


图3



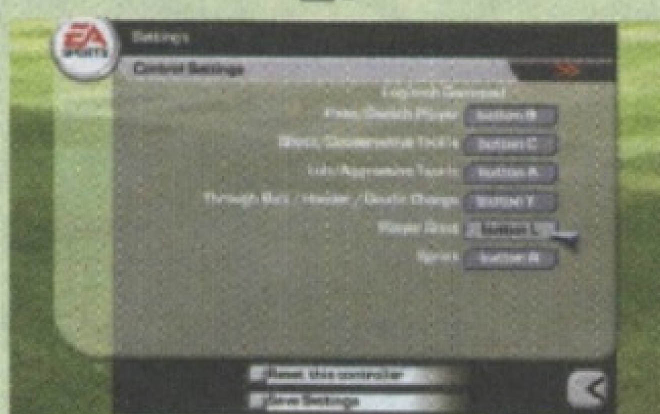
手柄与键盘优势比较

以上3款控制器在WCG2002上被广泛使用，这两款手柄支持360° 方向控制，而键盘只有8方向。有很多人问我为什么从FIFA2002开始转向使用手柄了，答案很明确，因为FIFA从2002开始支持了360° 的方向控制，相比键盘的8个控制方向，我使用的手柄比它多352个！但如果你使用的手柄是8方向的，那就没什么优势了，所以推荐使用手柄的玩家都选用360° 的手柄。

控球比较：在控球上360° 手柄有绝对优势，转身半径小、速度快，而键盘需要用3个手指才能完成1次转身。比如很多时候需要快速躲避铲球，手柄只需轻轻碰一下摇杆就能躲过对方的铲球，键盘就难了，需要按几个方向，控制方向的速度也比手柄慢。

传球射门比较：大家知道FIFA2003对射门和传球的角度要求很高，不像以前的FIFA版本，向界外射门也会自动地把球踢向球门方向，传球更是角度稍微偏一点就会传到对手脚下，所以精准的游戏控制器是FIFA高手必备的。键盘只能向8个方向传球、射门，在非典型的角度就很难应付了，而键盘的射门更是固定为几个射门点，只有在这个几个点才能进球，对于防守键盘的射门相对来说很容易。360° 手柄可向任何角度传球，在任何位置射门，这就是最大的优势。

防守比较：这也是键盘唯一有优势的地方，由于方向不是很灵活，操作方向比较稳，所以在防守时容易控制和对方的距离，不会轻易被对方甩掉。而手柄方向太灵活，只要稍微有晃动就麻烦了，所以用手柄玩FIFA对防守的技巧要求很高。


图4

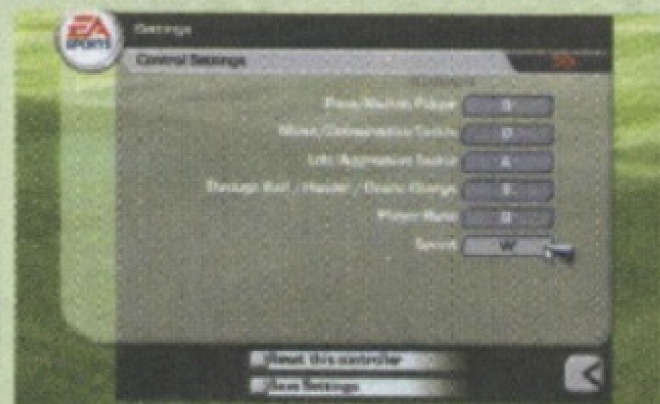

图5


图6



手柄与键盘的改键

键位功能介绍请参照相关文章，本文为节省篇幅只介绍改键技巧。不同的控制器在FIFA2003中的键位操作也不一样，我用的Rumble Pad有两个360° 摇杆，左边的摇杆控制

方向，两个过人键分别是Z和右摇杆，我把X键改到L，这样X键就没用了，之所以改到L是因为在传球之前按跑位的时机非常重要，晚0.1秒就会造成越位或抢不到点，默认的R是加速，当我们在按加速时如果同时按X键跑位很可能会慢，所以我把X改到L（图4）。

有的高手喜欢把跑位键设置到R，加速键设置到L，也是出于这种考虑。前面板有6个按键的手柄都可以按照上述方法更改。对于标准的PS或前面版只有4个按键的手柄就不能这么改了，由于笔者很少使用PS手柄玩FIFA，所以无法推荐PS手柄的改键方法。

键盘的改键较随意，韩国职业选手的键位也很少有一样的。市面上大多数键盘都有锁键现象，即超过3个键一起按下就会锁死并出现BIOS报警声，使多键组合的操作难以实现。但FIFA2003取消了左右弧线的功能，多键组合的操作很少，所以对键盘的改建影响不大。最常用的键盘改键方法是：W改E（图5），让以前的W加速习惯恢复，2003默认E是加速，使很多人都不习惯，其他可以根据个人习惯更改。

键盘在改键时需要注意一点，FIFA2003有一个改键Bug，当你改好键盘的键位并Save Settings，进入游戏没有问题。而当再次进入Settings，虽然键盘的键位显示仍然是你改过的，但实际已经被恢复成默认。解决办法是改好键位后不要再进入Settings，而直接开始游戏，在与别人联机对战的时候特别要注意。



跨越世界级电脑

建议在玩FIFA的时候直接进入WORLD CLASS级别，之前的业余和职业级都不用考虑了。直到你能战胜WC级别电脑5：0的时候，你才真正提高了一个层次，可以上网找高手切磋了。下面教你两招，30分钟轻松跨越世界级：

1.远射

远射是FIFA的基本技巧，在FIFA WORLD CUP 2002时35米左右的远射都是不可防守的Bug，现在FIFA2003几乎所有远射都能有效防守了。不过电脑还不知道这一点，所以对电脑用远射是最轻松战胜它的方法。刚开始练的时候要选一个有明显草坪格的场地，比如（图6）BayArena体育场就很适合练习远射。一般远射分为两种，分别是射门10和射门9的队员，球员射门的能力不同决定着他们的射门位置、力量都不一样。

使用射门10的队员远射方法是：带球到距离大禁区差4格的位置（图7），继续按球门方向的同时按下射门键，蓄力到差4格全青（图8）时松开射门键，确保人在距离大禁区第3格的位置把球射出。全青的意思是射门力量条绿色的部分全部蓄满。如果算上最后的暴红格就是差5格，本文对力量条的解释全部以全青为标准。

使用射门9的队员远射方法是：带球到距离大禁区差3格的位置，继续按球门方向的同时按下射门键，蓄力到差3格全青的时候松开射门键(图9)，确保人在距离大禁区第3格的位置把球射出。

以上是两种最基本的远射方法，如果力量和位置都掌握好，对电脑以及不会防守远射的对手命中率在90%以上。

2.下底传中头球战术

头球战术是最简单有效的进球方法，具有速度快，套路简单，命中率极高的特点，是对付WC级电脑和一般对手的最佳选择。下底战术对阵型有一点要求，至少要有两个前锋且平行站位。

具体方法：中场队员控球沿边路向前推进，在过中线时向正前方快按2次跑位键(图10)，即键盘上的Q键。跑位键的基本操作是：对准一个人按1次是向球门方向跑位，快按2次是向边路跑位，两种跑位战术针对两种打法，在以后的篇幅会详细介绍各种跑位结合的战术打法。当自动跑位的前锋还没有越位的一刹那按住传身后球Through Ball键最大力量（图11），球会穿过对方防守队员的阻截直接传到前锋的脚下，前锋拿球沿边路下底的同时向中路前锋按一次跑位键（图12），继续沿边路突破等到你的中路前锋已经跑到对方防守队员前面的时候按长传键力量50%（图13），紧接着按住D和球门方向键就会轻松头球破门（图14）。此战术的关键在于Through Ball和长传中路的时机，两次传球有一次不成功都会失败。在最后传中路时前锋插上的时机尤其难掌握，不同前锋跑位的路线不一样，你必须掌握不同位置的传球时机才能头球抢点得分。只要记住在你的前锋所处的身位比对方防守队员靠近球门的时候传球，然后多练即可。

你参照以上两种方法练习30分钟就完全可以打WC级别电脑5：0的比分了，不过事先也一定要熟练各操作按键，我可没说在你没玩过FIFA的情况下看了这篇文章就能30分钟战胜WC级别，毕竟本文是针对中高级玩家的。:)

在下节中将会详细告诉你如何找到国内顶尖高手聚集的地方，用怎样的方法可以和他们挑战以及一些联网对战的初级技巧。


图7


图8


图9


图10


图11


图12

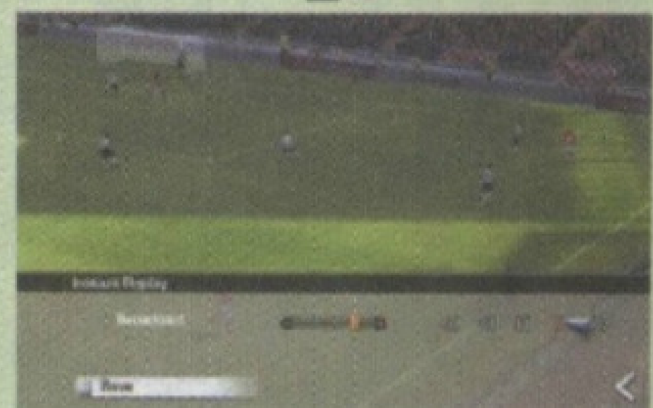

图13


图14

星际征伐之路

写在《星际争霸》1.11版到来之前

■北京 Hope-ForeveR



虫族利用Zergling的机动性对神族进行骚扰。



后期利用蝎子的战雾来掩护部队。

除了《星际争霸》（下文简称SC），还有哪款游戏能在竞争激烈的即时战略领域——甚至说在整个游戏圈内屹立5年而不倒？SC是第1款对自己的战术体系进行反复不停地创新、发展和变化的即时战略游戏。在SC的对战中，第1次真正将玩家的智慧和技巧完美地结合在一起。也正是由于产生了斗智的因素，才使得“电子竞技”这样的新名词诞生。罗马不是一天建成的，早在1.08版时，就有玩家认为SC的平衡性已经到了完美的地步，但Blizzard仍然不懈地调整着，目前的最新版本是1.10版。回顾一下SC的发展之路，就是一部即时战略游戏制作的教科书。

战术回顾篇

可以说1.00～1.03版本期间是一个混乱的时代，这个时代以Zerg最容易上手，战术非常简单，一个可以迅速爆出大量Zergling的玩家就可以轻松击败另外两个种族。但其间却出现了一个至今都非常受人推崇的SC高手，在这段Zerg统一世界的时间，他却用Protoss打出了自己的一片天空，他就是当时最强的玩家Grrrr。

1.04～1.07版本的时代仍然是Zerg的天下，由于资料片《母巢之战》的出现，各种族增加了新的兵种。这期间又出现了许许多多的著名选手，但大部分都是Zerg选手，他们的代表人物是[Z-zone].Byun。他曾经和Grrrr等著名选手一起到过中国，和中国玩家进行过几场星际的友谊赛，可以说他的Zerg是当时众人崇拜的对像。也正是在这个时代，各种族大体上的战术才正式成型，微操作的概念也渐渐深入人心。Terran在这个时代依旧没有大的表现，难以跟Protoss和Zerg争锋。

1.08～1.10版本的时代，Terran终于扬眉吐气，由于Zerg被削弱、Terran被增强，使得SC真正意义上达到了平衡。各种大小比赛不断，还涌现出了大批职业选手。下面让我们来回顾总结一下这个时代各种族最稳定和常规的战术。

Zerg

由于从1.08版本开始，Zerg的建筑和升级费用普遍增高，因此很大程度上限制了Zerg前期扩张的经济优势。

对Protoss： 普遍的开局是9农民，房子，然后分基地起血池，如果与敌人距离很近再加上操作一般的话，这样的开局很容易被rush。到了中期通过房子的侦察，如果发现Protoss很快分基地，Zerg选手一般都会先出6～8只



飞龙进行游斗骚扰，目标多为Protoss炮台照顾不到的农民建筑物和落单的光明圣堂，然后在飞龙骚扰的同时造刺蛇塔升级Lunker——由于Protoss是非常需要GAS的，所以不能很快造出反隐形来探测Lunker。接下来用Lunker埋在Protoss家门口阻止它的侦察和进攻，如果这时Zerg的房子升级了空投，就小规模地利用刺蛇和Lunker的混编部队对Protoss的分矿和基地进行骚扰，同时进行大规模的扩张。多数Zerg玩家会一下分2～3个基地，力求在Protoss反隐形没出之前取得经济优势。而这往往也是战斗胜负的关键，如果Zerg骚扰成功，就能保证扩张的顺利进行。

对Terran：与人类战斗时，大部分Zerg玩家会采用9农民、房子、血池、分基地或9农民、血池、房子、分基地的顺序。由于人类前期常常利用SCV+Marine+Bunker的组合来rush，所以先造血池可保证前期有足够的Zergling来抵抗。到了中期Zerg一般都利用飞龙来骚扰，然后出Lunker从正面进攻或空投人类的主基地，并且会造一定数量的自杀机来撞击人类的科学球，同时也能防止人类的运输机空投。在骚扰敌人的同时，Zerg也进行经济扩张。后期人类会利用大量Marine+大量Tank+大量科学球的混合部队来进攻Zerg。由于Tank对Lunker和刺蛇的伤害很大，所以Zerg玩家一般都会利用蝎子的魔法战雾配合Lunker、刺蛇、猛犸、Zergling的混编部队还击。自杀机在后期是对付人类科学球的有力武器。



升级Lunker是对付Marine的最好方法。

对Zerg：在同种族之间战斗时，开局方法多是先造气场，然后是血池、房子和分基地，毕竟GAS是很重要的。前期是速度狗之间的战斗，谁的狗控制得好谁就能取得优势，或者一下打死对方。中期飞龙的数量则起了很重要的作用，一般Zerg对战通常是飞龙对飞龙，或者Zergling配自杀机对付Zergling配飞龙。随着飞龙数量的增加，自杀机的威胁就会越来越小。到了后期，谁的飞龙数量多、攻防高，基本上就是胜利的一方。这时面对大批量的飞龙，Zergling已经起不到什么太大作用了。

Zerg的代表人物[NC]Yellow，在韩国有暴风Zerg的美誉。Yellow的Zerg有点中国太极拳的感觉，柔中带刚。他在对付人类时一般都是利用狗加飞龙的组合，前期提过速度的狗进行骚扰，并且升级潜地准备随时偷袭人类；当飞龙出现后就进行空中骚扰，并且扩张。后期蝎子则是他的最爱，利用战雾配合刺蛇、Lunker、猛犸等混编部队进行最后的进攻。与神族的战斗，他通常是先出Zergling再分基地，然后利用Zergling的速度来牵制骚扰神族。中期刺蛇压制，后期用大批量的基地来生产海量兵种淹没Protoss。对同族时，他善用升级了攻击的Zergling配合自杀机，当狗的攻击升级好后会立刻进攻并且分基地，准备转型飞龙。



近点神族标准的双兵站开局压制虫族。

Protoss

1.08版本开始的Protoss实力变化不大，狂热者初期的战斗能力得到了加强，但龙骑士的招募时间也延长了；光明魔法师的闪电魔法威力有所下降，但依然很恐怖；战斗机的价格虽然也下调了，但仍然不太好用。



神族航母对人族来说是很大的威胁。

对Zerg：由于狂热者前期的战斗能力得到了增强，同时Zerg建筑的价格普遍增加了，所以前期利用大量狂热者压制Zerg的经济扩张，成为现在Protoss玩家的普遍方法。一般常用的是8农民、水晶、第9农民、兵营、第10农民、兵营的开局。如果是距离过近或通过农民探路发现Zerg的开局比较嚣张，就出大量的狂热者rush压制Zerg，然后立刻分基地来取得经济优势或攀升科技来夺取科技优势。中期一定要小心Zerg飞龙的骚扰，以及大量Lunker正面进攻和空投的威胁。一般Zerg都会在你分基地的附近埋下大量Lunker来拖延你进攻的时间，所以在你反隐形没出现之前要多利用运输机带上光明圣堂来骚扰Zerg矿区的农民，也可带上几个黑暗圣堂武士去攻击Zerg的分基地或防守薄弱的地方。到了后期进攻时，先用龙骑士和光明圣堂摆平家门口的Lunker。如果发现Zerg以刺蛇和Lunker为主要部队，那么多招募



龙骑士和光明圣堂与之对抗；如果Zerg是以猛犸和3级Zergling和少量刺蛇、Lunker为主力，那么就应多招募狂热者和黑暗圣堂武士来对付他们。当然光明圣堂是不能缺少的，毕竟心灵风暴对付谁都那么好用。

对Terran：与人类战斗，大部分的Protoss玩家都会采用单兵营开局，然后攀高科技的打法。如果是近点，多半会利用前期的一二个狂热者去Terran家进行小规模骚扰。攀升科技一般有2种方法，一种是速出黑暗圣堂武士，利用人类前期反隐形能力弱的特点来骚扰，但是要小心人类的布雷车rush；另一种是速出反隐形和运输机配合。升级完射程的龙骑士和狂热者可以很轻松地防守住人类前期的骚扰，使自己可以快速分基地来取得经济优势。到了中期，要多利用运输机带上光明圣堂和黑暗圣堂武士去骚扰，光明圣堂攻击采矿的SCV，黑暗圣堂攻击人类一些重要的建筑物。同时也要小心人类的运输机空投Tank和布雷车的骚扰。所以中期应该有意识地把兵种重心转变为狂热者，并且一定要有足够数量的运输机和反隐形。一旦对人类的骚扰成功或者反骚扰成功，就要抓住机会立刻扩张，为后期战斗积累经济上的优势。到了后期，人类多半是机械化部队的正面慢节奏推进。对付机械化部队没有什么太好的办法，最容易的方法就是利用经济优势，大规模地出兵来用兵海对付。一般后期Protoss的兵营都能达到10几20个，如果经济条件非常好的情况下也可以出航母，利用它来进攻和骚扰。只有航母是人类机械化部队的克星，但是少量航母是不够的，同时也需要相当的陆军来掩护，所以对经济要求非常高。



中期人类利用运输机对虫族进行骚扰。

对Protoss：同族之间的战斗就是兵力和操作上的较量，开局也多半是采用攀升科技的方法。一种是出黑暗圣堂武士来骚扰和控制，另一种是出运输机带金甲虫来骚扰。出黑暗圣堂武士的开局，多半会搭配大量的提升了移动速度的狂热者作为前期的主力；而金甲虫的开局，则是会搭配大量的龙骑士作为前期的主力。可以说在双方反骚扰都很成功的情况下，金甲虫的开局是占一些优势的。但是到了中期，当光明圣堂武士出现后，优势的天平就会向出黑暗圣堂武士的战术这边倾斜，毕竟心灵风暴配合大量的狂热者对付龙骑海是有一定优势的。不过出龙骑海的一方，这时应该有更好的分基地，在经济上会有一定优势。如果他们再出一定数量的狂热者在前面当肉盾，则就算有光明圣堂也不太容易拿下对方。到了后期，龙骑海配上光明圣堂武士和金甲虫绝对是最强组合，谁先能达到这种阵形，谁就很有可能是最后的胜利者。



人类后期强大的兵种组合。

Protoss的代表人物IntoTheRain，韩国Protoss天王级人物。自从1.07版时代战胜了当时公认世界最强星际玩家Grrrr之后，确立了自己的Protoss霸主地位。他使用的Protoss打法细腻，属于操作型选手，但又不失Protoss霸气的王者风范。在对付Zerg时，他常用双兵营开局来压制虫族的经济，然后利用混合兵种以及多面进攻骚扰的方法来取得胜利。对手是Terran时，一般都是单兵营然后出反隐形的稳重打法路线，后期用大量的兵力压制以及扩张。经济允许的情况下会出一定数量的航母和魔法飞船，配合龙骑士、圣堂武士的混合兵种来进攻人类。同族对战时，他前期会利用龙骑士和金甲虫进行适当的骚扰和扩张，后期则是大量龙骑士和光明圣堂的组合。他战胜Grrrr时，最精彩的就是光明圣堂的那几道扭转败局的闪电。



Terran

从1.08版本开始，对人类无疑是一个集众人目光与焦点的地方。它的全面加强使得它从之前一直只能给其他两族当配角的角色中站了起来，一举形成了三足鼎立的局面，在一定程度上它还要稍强于其他两个种族。

对Zerg：这两族之间的战斗，是什么事情都有可能发生的。人类双兵营开局，力求从开始阶段就可以对Zerg形成压制。利用前期农民的探路，如果发现Zerg的开局很嚣张，则多半会带上Marine去rush对方；如果发现对方开局很谨慎或者是先出Zergling再分基地的开局，则建造气场，出护士和升

级兴奋剂。当有了1队左右的Marine和3到4个护士时，就会向Zerg的分基地进攻了。到了中期，要小心Zerg的飞龙骚扰，多造防空塔，既可防飞龙骚扰，也可反隐形，然后就是对敌人的骚扰了。如果发现对方没有出飞龙而是快速出Lunker，则让运输机带上Tank去Zerg分基地周围的高地上展开攻击。到了后期，一定要造至少两个重工厂。大量的Tank既可对付Lunker，也可对付刺蛇，科学球同时也是很重要的，用它来对付空中的蜘蛛威胁。还有就是Marine一定要多。有了这3样东西再加上良好的控制，可对付Zerg任何的组合。



对Protoss：人类多是利用机械化部队来作为主力。前期人类的开局，多数都是采用房子来堵住路口，然后是双重工。重工厂出好后先升级布雷车的布雷，然后造几辆布雷车，先在附近布下几颗地雷，防止Protoss反隐形，然后试探性地进攻。如果对手是黑暗圣堂武士的开局，则继续出布雷车，可很轻易地将他一下打死。如果是比较正规的龙骑士和反隐形开局，则立刻升级Tank的架起能力，并且开始建造Tank，同时开始建造分基地。中期应由运输机带上Tank去攻击Protoss主基地和分基地的农民，再配合少量升过速度的布雷车正面骚扰，同时要小心Protoss用光明圣堂来杀农民和黑暗圣堂来骚扰。当Tank有了一定数量时就可缓慢前进了，同时一定要配合地雷和SCV来建造防空塔。到了后期应该先用大量的主力部队占领军事要地，然后利用少量的机械化部队去消灭Protoss的分基地来毁坏它的经济。要注意的是，小心Protoss航母的空中威胁以及魔法飞船的瞬移魔法。


人类VS人类，前期的压制。

对Terran：一般以单重工厂、单机场开局，然后速出运输机来进行骚扰，同时建造分基地。所以家中一定要造防空塔和放一定数量的Tank来反骚扰。到了中期有两种进攻方法，一种是继续空投进攻，另一种是一边造防空塔一边把机械化部队往敌人阵地移动，先取得陆地的优势。只要采取地面战的一方能抵挡住对方大规模的空投就能取得较大优势。后期如果双方在经济上都不相上下，则是Terran最强部队大和战舰之间的战斗。利用大和战舰的HP和攻击力优势来消灭敌人的防御工事，再配合一定数量的Tank占领地面。但是要小心大量隐型飞机的攻击，也要小心核弹兵的锁定能力。最好用科学球的震荡波，先把他们的能量震光。


布雷车加Tank，前期对神族的RUSH。

Terran代表人物是SlayerS_BoxeR，世界最有名气的星际选手。他使用的人类已经成了万千星际玩家的偶像。相信常玩星际的玩家都知道他擅长骚扰，无休止的骚扰，将对手弄到疲惫不堪，最后基地积攒出的大批量部队，直接开进对手家中取得压倒性的胜利。在对付Zerg时，他通常前期会利用SCV+Marine进行试探性的进攻，然后基地速造飞机场出运输机。前期1架运输机在虫族主基地和分基地之间来回骚扰。中期一般都是在外面有4到5架的运输机骚扰，同时家中扩张经济积攒部队，打到后期就能用压倒性的混合部队打击对手。对付Protoss，前期利用布雷车的机动性对敌人的采矿农民进行屠杀；中期则是运输机带Tank的空降骚扰，目标也是采矿农民；后期则是最变态的整队运输机的空降表演，只要被他选中空降的地方，一般都会瞬间被炸平。同族的战斗和他对付神族的方法类似，唯一的差别在于他一旦有了经济基础后，后期会生产大和战舰作为主力部队。


空投对方的分基地高台，破坏经济。

在本人写该文的同时，网上已流传出为了今年WCG所准备的星际1.11版本马上就要出台的消息，从这点可以看出，暴雪并没有放弃他们招牌中的招牌，虽然SC出现至今已有5年时间。曾经有多少人在很早以前就断言SC的时代马上就要过去了，但是毫无疑问，SC代表的不单单是一个游戏，而是一个个曾经在这片战场战斗过的人们的一种寄托，一种梦想。SC已为我们创造了一个又一个的奇迹，我们应该有信心相信它还会给我们创造出更多的奇迹和快乐。只要有大家的支持，2003年的WCG就绝不会是SC的结束，而是SC又一个春天的到来！





偶遇

■河北 九戈龙

人家说，五百年前在佛前的一次偶遇，才有了今生的相识。

我可以想象那个盛况。由佛祖亲任裁判长的CS比赛，汇聚了全世界的精英。我是那匹默默无闻的黑马，面对无数强者，我毫不畏惧，强悍地作战。

我想，那次我一定还是输了，因为我买不起罗技或微软的鼠标，我的技术难以全面发挥。尽管连冠军都亲切地和我交谈，尽管佛祖也不吝啬对我夸奖鼓励的言辞，我还是甩开众人，躲到一个角落。

我一定哭了，我的泪水在殿堂中溅落，在佛光的辉映下仿佛粒粒名贵的宝石。

我不知道我为了什么而战，我以为我是为了胜利，但当胜利与我擦肩而过时，我才明白，其实我期待的原来也不是胜利。我想即使我站在领奖台上，接过佛祖授予的奖杯，即使聚光灯和大家的目光都聚集到我身上，我也不会快乐。



我为什么而战?

那个时候，一定像无数爱情片那样，有条手帕递了过来。我只顾擦我朦胧的双眼，甚至忘记对你说一声谢谢。

等我抬头，想要说声谢谢时，才发现你已经走远了。你回眸，我只记得你的笑容。

我忘记了你的容貌，五百年来，在梦中我只记得你的笑容，因为你的笑容是那么灿烂。我一时摒住了呼吸，我思考这么久都不知道，那一刻是你的笑容黯淡了佛光，还是佛光因你的笑容而更加夺目。

我是那时才明白了佛祖的话，让大家玩一款杀戮的游戏，不是让大家学会杀戮和残忍，而是让人们更珍惜生命的宝贵，更了解生命的脆弱。

那么，游戏和比赛，一样也不是为了追求胜利。我想，我一定是想从胜利中找到你的笑容。尽管我失败了，尽管以后我只有在梦中才能见到那本就如梦的笑容。

这一梦，就是五百年。



终于，等到了今天。这是一种永恒的、难以忘怀的等候。等候的是幸福吗?我不知道。为什么等待的过程从来都没有觉得漫长，只觉得等待的日子都是那么幸福。

因为有梦，有梦中的你，有梦中你的笑容。

我原来还不明白，为什么这款游戏让我如此痴迷，可又总不满足。我追求技术的优秀，我努力练习每一把枪，直到对它们像对我的身体一样熟悉。我追求对地图的了解，就好像在自己家一样，闭上眼睛我也能走遍地图的每个角落。我追求游戏的胜利，我在任何比赛中都成为对手的噩梦。



可是，为什么我总不满足？

这时，你来到我身边。

在你还不会玩游戏时，在你根本就不知道警枪与匪枪的区别，不知道每把枪有不同价格时，你就一直在我身边，为我的成功欢呼，为我的失败惋惜。那一个个白天黑夜，我在电脑前游戏，你就默默地乖乖地坐在我身后，为游戏中的我加油，为玩游戏的我递上一杯饮料。

每次胜利后我伸展疲惫的身体，回头看你的时候，你总是给我一个笑容。

那样的笑容，在梦中已经经历了五百年啊！我以为我对它已经很熟悉了，可是，今天看上去依然那么耀眼，甚至让我从心中感到暖意，让我所有的劳累都消失得无影无踪。

后来你陪我一起游戏。所有人都奇怪，那样温柔可亲的你，怎么会玩这么暴力、这么男孩味道的游戏？你总微笑着解释，因为游戏中有我。

是因为有我吗？你也开始拎上AK-47，在各个战网上厮杀。陪伴你的不再是动听的音乐和浪漫的爱情小说，而是激烈的枪声和四溅的鲜血。

问你快乐吗，你总是点头，尽管掩不住眼中和心中的疲惫。

我游戏是为了什么？我胜利是为了什么？我努力是为了什么？不是为了那萦绕了五百年的笑容吗？

我释然。

从此，我退出了比赛。网吧中经常见到我们建一个只容纳两个人的主机，当有人好奇地看我们游戏时，总是惊讶地驻足。

一个警察和一个匪徒，并肩站在雪地地图那被白雪覆盖的宽阔墙壁前，用各种枪，细心地、永不疲倦地打出一个个图形和文字，心……喜欢……LOVE……爱……永不疲倦。

这次，不是偶遇，是永恒的相守。



●后记

《偶遇》是我参加某个CS游戏文学比赛的副产品，本来我要参赛的是一部小说，在我妻子娉儿看了我写的小说后对我说，你为什么不再写一个？她没有说让我写什么，但是在夜深人静的时候，我发现我的灵感不可遏制地喷发出来。半个小时后，《偶遇》便诞生了。里面有很多虚构的情节，比如我绝对不是什么CS高手，但是也有真实的，比如，妻子总是在我游戏时饶有兴趣地旁观，现在更每天和我们一起在网吧游戏。我不会忘记她看到这篇文章后惊喜的笑容，和给我的那个吻，她告诉我，她就是要我写这篇文章，文章是否获奖已经不再重要，因为我已经得到了更宝贵的奖励。当然，我也希望用大家对这篇文章的承认来作为送给她的礼物。

乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

另外，有不少朋友来信咨询在这个栏目发稿有没有稿费——那还用说，稿费肯定会有的，面包也肯定会有的……

《刀剑伏魔录》大刀客80以上连击大法

■山东 高军

在《刀剑封魔录》中，长剑士的操作稍有差错都无法打出50以上的连击数，大刀客就更不用说了，难道真的只有双刀女才是刀剑主角吗？下面我介绍一个方法，使用大刀客打喽罗头目轻松打出80hit以上，小Boss则可打破连击数上限，升级所需的经验值且不必说，最后一幕中几乎100%爆出8级或以上的宝石，不论金钱或是武器装备都不必再斤斤计较，甚至比双刀女还轻松。

注意，用大刀客的玩家都会注意到，爆发系的技能似乎没什么用处，相比其他技能而言，连接性很差还打不掉多少血，且容易失误反被敌人打到。但爆发系的第二个技能"动地躁"能将敌人震晕，很多人都忽略了。"动地躁"在连用5次将敌人强制击倒后，依然可连续使用，并且连击数累加！以此为基础，大刀客们的希望出现了！我们一手按着3和4键给大刀客补气，一手按着"动地躁"的右键不松，画面中的大刀客就能从容在一大堆被震得头晕眼花的敌人中间蹦来跳去，而我们的连击数则不住上涨，是不是很爽啊！在敌人被我们震得差不多时，用一套得意的连续技结果它们的性命吧，大把的金钱、补药和宝石会捡到你手软呦！

此招最大的缺点是长时间画面不停地摇晃，会让人眼睛受不了。如果用变速齿轮加快8倍速，屏幕就没有明显的晃动感了，不过这样对待电脑是不是有些卑鄙呢……

《李世民传奇——乾坤镜》终极装备寻找心得

■江苏 芮超

《李世民传奇——乾坤镜》是新近上市的一款武侠RPG游戏，虽然它的方方面面跟《轩辕剑》、《仙剑奇侠传》等大作相比还有一定差距，但看在最近市面上没有什么RPG游戏的份上还可以拿来一玩。

游戏中有套终极装备，号称"新月套装"，包括新月戒指、新月神盔、新月项链、新月神靴、新月神铠、新月神弓，得到之后对玩家的帮助很大。但既然是终极装备，要想找到也不那么容易。下面介绍一下小弟的寻宝心得（宝物寻到顺序均随故事流程先后）：

新月戒指：在第一次到江都城时寻得。在东南方的一处民宅内，有一妇女因她的银钗不见了，叫你帮忙买一个，选择帮忙后，去装备店花600金钱买一个送给妇女。买好后再与其对话，她说银钗已找到，不需要你买的银钗了，不过为了答谢你，就送了你一个新月戒指（防+50、攻+50、生命上限+50、内力上限+50、敏捷+2）。

新月神靴：在雪山找到救青儿的解药回长安城后，进入长安酒家，请王阿大喝酒。王阿大会告诉关于你干娘的一些事情，但自己又知道得不太详细，会叫你去长安城内寻找自己的哥哥王老大。来到长安的宝塔下找到王老大，从他口中得知干娘被害的事实，并且主谋杨林现就在江都军营内，在杨林的军营内即可发现新月神靴（防+150、生命上限+150、内力上限+50、敏捷+5）。

新月神盔：完成上面杀杨林的任务后回到长安自己家——秦王府，在院子里的水井下发现秘道，进入后找到乾镜和新月神盔（防+100、攻+50、生命上限+100、内力上限+150）。

新月项链：游戏后期到达阿依达城后，在北面会有个女孩问你3个字的发音，分别是：旖（yi/第三声）、旎（ni/第三声）、锊（lue/第四声），在全部回答正确后女孩会给你新月项链（防+80、攻+60、生命上限+80、内力上限+80、敏捷+2）作为奖励。

新月神铠：由阿依达东门出城会进入一处神秘的沼泽地，这里是阿依达勇士守护神物的地方。打败众勇士你会发现能解天下奇毒的解毒草，还有勇士们誓死守卫的神物新月神铠（防+500、攻+100、生命上限+500、内力上限+200），看了之后真是口水直流啊！只是有一点要注意，这里守卫新月神铠的勇士都比较猛，大家最好到达一定级别并准备好充足的药品再去，避免寻铠不成反丢了命。

新月神弓：到阿依达军营消灭千晨王子后，在右上方的军帐内有条秘密地道，在密道中你可发现一些失传的武学秘籍与上古的神兵利器，还能找到最后一件新月神器——新月神弓（攻+1200）。

至此，全套极品装备——新月套装寻找完毕，李世民穿着这身装备取敌人首级必如探囊取物般简单。

《天下霸图》峨嵋派无敌称霸法

■北京 kudan

在游戏开始时，电脑会给玩家一定数量的弟子，首先将级别高的弟子（只要超过1级就行）挑出来，她们和掌门人只用练功就够了，采集的任务就都交给那些1级的弟子。初期练功弟子的12个点数这样分配：5个分配到第1栏（长拳），5个分配到第4栏（小聚元功），2个分配到轻功。当某个武功学成后就开始学下面的武功，但分配点数不用再调整，当然如果在新武功没有领悟出来或级别不够练此武功时可适当调整。注意不必调整去采集，只用调整去练暗器或闭关修炼就可以，因为这样不用改变每日的“工资”数额。

掌门人有个重要的事就是修炼钻研武学，可从第1栏和第5栏各分一个点数到修炼室。因为开始的弟子不是很多，所以采集的人也不多，随着时间流逝，会不断有人投奔门下。这时见人就收，不用管各个技术指标，因为她们只是用来采集或打造装备的。这些人的点数可以这样分配：5个去采集某种资源，剩下2个做好事，增长门派声望，这个很重要，关系到投奔门下的弟子数量和前来挑战的土匪等。没有的资源就要尽快去买，到有10人采集资源后，接下来收的弟子就用来打造各种装备。因为前期采集的资源有了一定积累，接下来只要在武器铺里打造一种东西就可称霸武林了，那就是铁枪（当然这是在2级铺子里才有的，1级铺里可以打造木枪）。为什么这么说呢，峨嵋派有种武功叫杨家枪，用它作基础即可领悟一种霸道的武功“红玉枪”，它的第3式可说是天下无敌！小小一根铁枪，用上红玉枪的第3式，可让一条直线上的4个人瞬间升天，如果对方太强，像30多级的官差，那就用个两三次，保证让他立马完蛋。这一招成本低，见效快，如果想快点升级，那就一次只干掉一个对手，这样多打两场仗，自己会很快升到较高的级别。这里有个先决条件，就是你的铁枪储备要够多，方法就是多造武器铺，多派人打造武器。峨嵋派的人在学完长拳、扫叶腿、小聚元功后就马上学杨家枪，一般情况下在学完杨家枪后，掌门人的红玉枪也就领悟出来了，你也有了一定的铁枪储备，只等到打天下的弟子学成后就可为所欲为了。

总结一下，峨嵋派在建立分舵前保持28人左右，8人练武、10人采集、10人打造；1个修炼场、3个徒手武场、2个兵器武场、2～3个兵器铺；厢房备齐，药地和纺织铺可不要。这样要不了多久，你就可以一步一步蚕食其他地盘。占了其他地盘后，再来补齐没有的设施。一般在打第一场野外仗、占领第一个分舵、消灭第一个其他派别不久后，都会有个高等级的异人投奔门下，那可是不可多得的人才呀。这些人加上游戏一开始的几个高级别弟子，一共也就10来人，靠她们就可帮你坐上武林盟主的位置了。P



《天使小夜曲》快速、免费买卡

■福建 林圣辉

在《天使小夜曲》中，有数百张可爱的小卡片供我们选购，但每5张要400元，而且还是随机抽出的，容易重复，要凑全既耗钱又耗时间。想节省时间和“金钱”吗？往下看吧。

首先，我们要找出游戏里的小漏洞。在进魔法店之前先存档，然后进去买卡片，出来后直接读前面存的档，看一下收集的卡片，发现了什么？哈哈，刚才买的5张卡片还在，但钱一分没少！也就是说，卡片的收集是和游戏进程分离的！

然后就抓住空子奋勇出击，先将钱凑到三四千元，接着一起床就冲向魔法店。进入前存档，然后不断地进店买卡片，直到关门，最后读档，便白得了一大堆卡片。这样重复做就能不顾虑钱而比较快地凑到卡片了，免得为了省钱而用5张废卡换新的，那样不但费时间，得到新卡的几率也低（拿5张和拿1张的区别就在这了，反正都是免费的^-^）。还要注意的是，除了暗之日魔法店全天关门外，其他日子遇到魔法店关门的事件是随机的。也就是说，碰到店铺关门，只要再进去一次，一般就有人了，如果还没人，就不断地进，总会有人的……

怎么样？心动了吗？心动不如行动，赶快去干吧！吗？当然这没有对蛮族效果明显，但这样可以削弱对方实力，何乐而不为呢？另外如果想省钱就用攻城防高的阵形，省得冲车那几百两银子你心疼，但死的人多我可管不了了。

“借”了几次兵之后，看谁还能把我怎么样？哈哈，曹操算什么？天下终将是我的！P

《三国志IX》最快得到帝都法

■四川 牛奶

使用这个技巧要选择从190年开始，应该除了曹操之外的每个诸侯都行得通。笔者以刘备为例：开始游戏后先存档，这时正是“反董同盟”联手对抗董卓的时期。然后用政治和智力高的手下到虎牢关去登用吕布，他的忠诚度可能是90左右，但是仍然很有可能一次就得手（不愧是三姓家奴），如果不行可取档重来，如果运气好关内武将甚至都属于你。得到虎牢关之后不久会发生曹操派手下去攻打帝都的“反董同盟”事件，途经虎牢关，在到关口时让吕布出关（有其他武将最好），一起去攻打帝都，一两个月之后就可攻下。

得到帝都也会带来弊端，那就是“反董同盟”解散，变成“反X同盟”，你选用的是哪个君主，这个X就代表哪个了…… P

暑假已经到来，由于游戏业同样受到SARS的冲击，许多单机或者网络游戏都因此改变原来制定的方案，其中还有不少因此做出延期上市的决定。当然即使如此，补丁铺还是会继续。近期有两款游戏非常值得推荐，一款是《绿巨人》，还有一款就是《鬼武者》，前者拥有破坏力极强的游戏感觉，后者无论是剧情、画面还是游戏性都堪称经典，并且作为PC移植版更是做得非常成功。

游侠补丁网：三枫

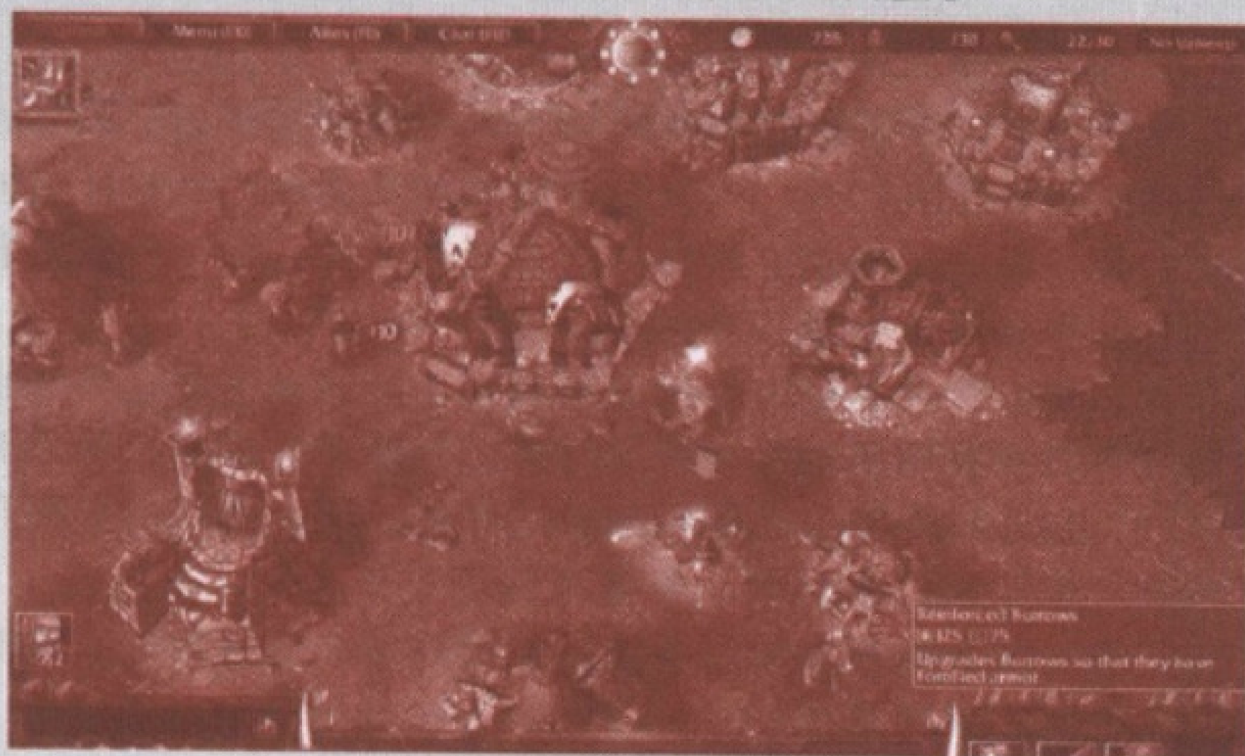
《魔兽争霸Ⅲ》v1.06完美升级档及光盘补丁一次性所有版本通用安装包（Warcraft Ⅲ: Reign of Chaos）

经过数月的调整，魔兽1.06版正式发布，这次调整又是非常庞大的，除了平衡性的调整，还在兵种之间的相克性上做出了调整。魔法单位和英雄新增加了对应的属性，除了四大种族之外，游戏中的野外兵种和物品的许多属性也做出了调整。有可能这是在今年WCG开赛之前做出的最大一次调整了，各位魔兽的玩家需要花一定的时间来好好适应，并琢磨战术上的变化了。另外还有一点要注意，以前任意一个版本的录像都不能在1.06版本的游戏中播放。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/war3106all.exe

使用方法：直接执行安装程序，选择对应的版本进行升级即可。

补丁效果：平衡性再次进行很大调整。



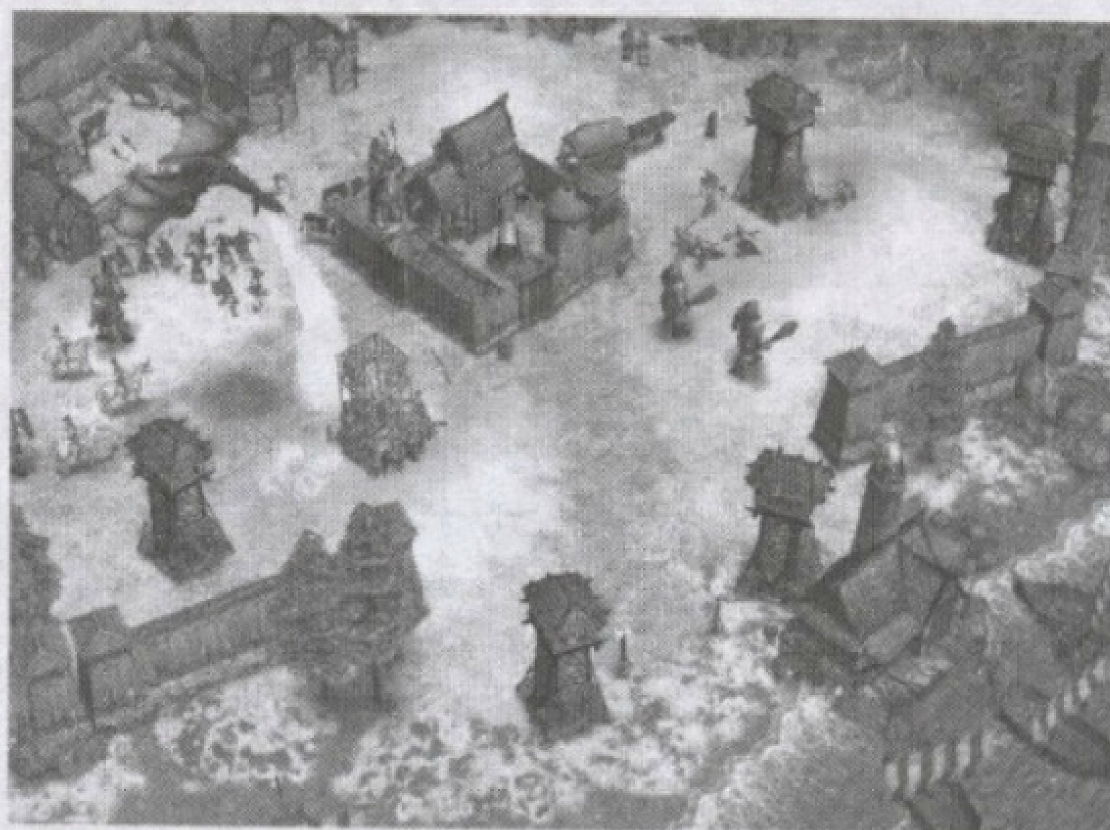
《合金装备2》（Metal Gear Solid 2）v2.0升级档及DVD光盘补丁

《合金装备2》电影即游戏的概念的确有很大影响力，本期推荐的一款游戏《绿巨人》也采用了这种风格，无论是游戏动画还是游戏的连贯性和流畅感都有《合金装备2》的影子，尤其是非变身模式中玩家很多动作都是《合金装备2》中出现过的。不过影子毕竟还是影子，《合金装备2》的人物动作设定还是更加丰富精细得多，当然简单也有简单的好处，上手容易是后者的一大优势。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/drz-mgs2.zip

使用方法：复制Update目录下所有文件到游戏目录。

补丁效果：修正部分ATI8500显卡的兼容性问题，同时改进欧版《合金装备2》的文字显示错误等问题。



《神话时代》v1.06升级档及光盘补丁（Age of Mythology）

虽然《神话时代》一度成为微软继《帝国时代Ⅱ》后又一款表现突出的即时战略游戏，但是它的光芒一直被《魔兽争霸Ⅲ》掩盖，并且微软最近推出的《国家的崛起》又抢走了不少它的风头。但是即便如此，它的特色还是值得肯定，详尽的神话剧情和各种设定，依然值得在硬盘里常驻。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/aom106.zip

使用方法：复制Update目录下所有文件到游戏目录，执行Fltrtp.exe，最后复制Aom.exe文件到游戏目录。

补丁效果：正式升级到1.06版游戏，修正和调整游戏平衡性，同时带有免光盘的作用。

《文化2》中文版光盘补丁（游侠网小旅鼠制作）（Cultures 2: The Gates of Asgard）

结合城市经营与角色扮演元素的策略游戏，游戏舞台拓展到全世界，玩家可亲身经历不同文明的洗礼，一路从北欧、中欧、南欧、非洲，发展到中东，建立横跨欧亚非的文化帝国。这次续作除了加快游戏步调，最大特色是将城市经营与角色扮演两大元素巧妙地融合，在保持传统经营类游戏的资源管理、贸易、军事、外交、探索与建设等元素之外，还加入了角色互动元素。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/cultures2.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：无需放入光盘即可进行游戏。

《魔兽争霸Ⅲ》v1.05版完美简体中文汉化包（Warcraft Ⅲ: Reign of Chaos）

此汉化包是由魔兽中文网中的部分成员共同制作完成的，质量上完全可以肯定，很多文字上的处理方法都采用了玩家所习惯的称呼，尽可能做到本地化的汉化工作，并且对应配合1.06版的简体版升级补丁可直接升级成1.06的中文版，不过在升级时请记得备份。

1.05版完美简体中文汉化包

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/cn_war3_1.05.exe

v1.06简体中文升级档

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/war3patches_106_chinese_simp.exe

使用方法：直接执行汉化程序，注意在完成安装后点击“汉化”。

补丁效果：针对1.05版的中文汉化程序，可完美汉化原英文版“魔兽Ⅲ”。

《自由枪骑兵》目前最完美中文第二阶段汉化包（游侠网Jeff Chen制作并提供）（Freelancer）

本次在上一阶段汉化的基础上，又对飞船、货物等玩家使用物件的说明文字进行了汉化，对太空中所有物体（恒星、行星、空间站、残骸等等）的说明文字进行了汉化，对游戏中的新闻进行了汉化，另外还修正了一批错别字。关于剩下的传闻项目的汉化，会在不久后推出，希望大家继续期待。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/freelancercn2.exe

使用方法：直接执行汉化程序。

补丁效果：本次的汉化在上一阶段的汉化基础上再次进行汉化补充和修正。

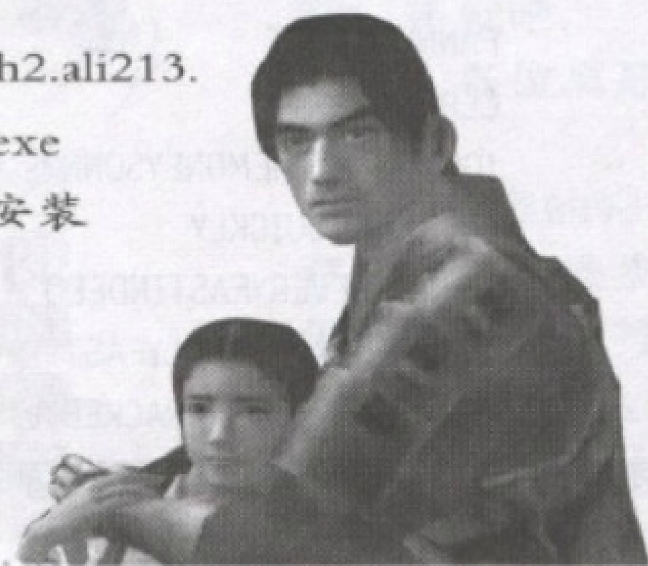
《鬼武者》中文版 完美光盘补丁（游侠网独家制作）

作为Capcom的又一款PC移植产品，也作为电视游戏的超级大作，终于能在PC上展现它的风采了。首先游戏剧情上的设定就非常出色，战国时代的背景及魔幻的色彩让人欲罢不能，同时配合出色的动画和制作精细的各类设定，完美结合了《生化危机》中冒险解谜的特色，同时《鬼武者》本身动作游戏的特点也令人赞叹，可以说这是继《合金装备2》之后又一款非常值得推荐的游戏。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/onimusha.exe

使用方法：直接执行安装程序，会自动查找安装目录进行安装。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《国家的崛起》Patch1升级档（Rise of Nations）

本次升级并没有针对游戏平衡性进行调整，只是修正了一些Bug，可以说《国家的崛起》又一次突破性地改变使得游戏不但需要《文明》系列中的策略，更需要“帝国”系列中实际战斗时的指挥。在征服世界的过程中，你可以获得很多其他国家的技能和特点，占领和学习他国的文化，最终主宰整个游戏中的世界。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/ron1.zip

使用方法：复制Update目录下所有文件到游戏目录，执行Update.bat，最后复制Crack下所有文件到游戏目录。

补丁效果：修正多人游戏时的部分Bug，修正部分游戏版本自动更新出错的Bug。



《模拟度假村》光盘补丁（游侠网小旅鼠制作）

你的目的就是要创造出一个让所有来此度假的人都喜欢的胜地。善用你的技巧，巧妙组合摆设各种元素，尽可能满足所有来宾的需求，让他们能在此为所欲为地享受。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/springbreak.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：无需放入光盘即可进行游戏。

《绿巨人》属性修改器两款（The Hulk）

无论是画面还是游戏性，《绿巨人》都有非常不错的表现，首先是画面在动作效果设定上的无与伦比，游戏中的破坏性之高比起《红色派系2》和《X战警2》都要更为突出。游戏中主角在没有变身的关卡需要以智力取胜，在没有被敌人发现的前提下完成关卡，当然在变身的关卡中，你的强大足以让你消灭一切。由于某些Boss级的角色也拥有和你类似的力量，小心并抓住他的弱点将是你取胜的关键。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/pdthulk5.zip

使用方法：先运行修改器然后进入游戏。

补丁效果：对应游戏生命、能源等属性的修改，还可以修改一击必杀及游戏时间等属性。



本期秘技由新浪网游戏世界提供 Http://games.sina.com.cn

《闪电战》秘技

游戏中，按下~或^键，输入@Password("Panzerklein")激活秘技模式：

SetIGlobalVar("Cheat.Enable.Chapters", 1)

括弧中的“1”代表等级选择，可输入其他数字。

SetIGlobalVar("Cheat.Enable.Missions", 1)

括弧中的“1”代表关卡选择，可输入其他数字。

@God(0, 1)

上帝模式开启或者关闭。

@Win(0)

当前关卡胜利

注意：在()中前后两端都要保留空格。

《黑客帝国——登陆矩阵》秘技

这个游戏的秘技使用方法十分有意思，玩家先要储存一个游戏存档，然后返回到主选单的Hacking Mode，调出刚刚的存档，在一个仿DOS的界面下输入以下指令：

cheat 69E5D9E4	无限FOCUS
cheat 7F4DF451	无限HP
cheat 1DDF2556	无限弹药
cheat 0034AFFF	拿到所有武器
cheat 13D2C77F	得到奖励关卡
cheat FFFFFFF1	主角隐身
cheat 7867F443	更快的飞行

关于在《合金装备2》中使用右摇杆的方法

作为一款PS2移植的游戏，《合金装备2》用手柄操作时有右摇杆的操作功能（背靠墙时向四方观察）。以XP.PS改制的震动手柄为例说明，驱动是Psxpad（www.psxpad.com有下载）。

第一步，改Bin目录里的Padana.ini、Padanas.ini这两个文件，把其中的

00 Rx N

01 Ry N

改为：

00 Z N

01 Rz N

存盘，最好设为只读。

第二步，进入Mgs2config.exe中Option的键位设置。

在R stick X处，用右摇杆设为Z（即摇动一个正确方向），在R stick Y处，用右摇杆设为RZ。这样，右摇杆在游戏中就有用了。

《侠盗猎车手——罪恶都市》秘技

在游戏中直接输入以下密码：

THUGSTOOLS	得到暴徒武器
PROFESSIONALTOOLS	得到专业武器
NUTTERTOOLS	得到神秘武器
PRECIOUSPROTECTION	装甲全满
ASPIRINE	生命值全满
YOUWONTTAKEMEALIVE	被通缉级别+2
LEAVEMEALONE	被通缉级别为0
STILLLIKEDRESSINGUP	改变玩家皮肤
APLEASANTDAY	好天气
ALOVELYDAY	晴朗天气
ABITDRIEG	阴天
CATSANDDOGS	雨天
CANTSEEATHING	雾天
PANZER	产生坦克
LIFEISPASSINGMEBY	加速时间流动
BIGBANG	附近的交通工具全爆
FIGHTFIGHTFIGHT	路人开始打斗
NOBODYLIKESME	成为每个人攻击对象
ONSPEED	快速走
BOOOOOORING	慢速走
WHEELSAREALLINEED	汽车只剩轮子
COMEFLYWITHME	车辆可飞行
ICANTTAKEITANYMORE	自杀
GREENLIGHT	所有红绿灯变绿
MIAMITRAFFIC	通信量变快
TRAVELINSTYLE	产生一辆Blooding Banger
THELASTRIDE	产生一辆Casket Car
ROCKANDROLLCAR	产生一辆Limo
RUBBISHCAR	产生一辆Trashmaster
GETTHEREFAST	产生Sabre Turbo
BETTERTHANWALKING	产生Caddy
LOOKLIKELANCE	Lance皮肤
MYSONISALAWYER	Lawyer皮肤
ILOOKLIKEHILARY	Hilary皮肤
ROCKANDROLLMAN	摇滚舞者皮肤
ONEARMEDBANDIT	强盗皮肤
WELOVEOURDICK	苏格兰人皮肤
FANNYMAGNET	吸引女人跟随
CERTAINDEATH	嘴上有雪茄
IDONTHAVETHEMONEYSONNY	Mafiosi皮肤
GETTHEREQUICKLY	快车
GETTHEREVERYFASTINDEED	更快的车
GETTHEREAMAZINGLYFAST	最快的车
CHEATSHAVEBEENCRACKED	Baldguy皮肤
OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS	每人都持武器



榜评一句话

半条命——反恐精英

别以为拿了盾牌，我就认不出你了！（江苏 李耀辉）

仙剑奇侠传

谁能忘记这一剑的温柔？（广东 陈婉蓝）

仙剑奇侠传二

每次看到王小虎，我都会想，不如这游戏改名叫做《魔刀奇侠传》比较实在呢。（辽宁 孙文昊）

秦殇

复仇路，多艰辛；秦虽殇，梦犹续！（山东 何利敏）

暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王

飞刀纵横电芒绕，银钩金爪蟒吐梢。凤舞九天火云罩，心灵冲击摄群妖。复苏烈焰映地牢，亡者守卫清古道。三魔尽伏江山定，神峰绝顶我笑傲。（吉林 张格非）

星际争霸

悲哀！机枪打不过斧头！（北京 孟灿）

魔兽争霸Ⅲ

英雄都是旱鸭子！（陕西 徐子龙）

轩辕剑肆

恐怖的古代科技和古代人类！姬良能在片刻之间学会驾驶飞机！我连脚踏车都不会……（山东 曹威）

仙境传说

怪物好可爱啊！我都不忍心去打了。可它们怎么咬我咬得这么凶呢！（河南 孔坤）

[评论员]：在公众服务器上，我叫Sir William，欢迎大家来被我爆头。在网络中，我叫吴任幸，英俊潇洒，风流倜傥，欢迎大家的西红柿。

投票的理由

虽然有些游戏没上榜，但它绝对"谋杀"了我的硬盘。

河北 河马飞飞

我要投《百战天虫》的票，诸位的另一半是否喜欢？

黑龙江 齐宇宁

《战地1942》——机枪声里寻找遮蔽的战壕，子弹雨中驰骋战场左闪右跳。

山东 张梦茵

《合金装备2》金章中透着几分爆笑，试着用枪打一下蟑螂和飞鸟吧！

山东 赵一

《地牢围攻》通关N次，仍不明白自己在干什么！

[评论员]：我投《合金弹头》的票……我喜欢自己仰天喷一条血柱，结果屏幕上敌人全灭的镜头……真人版的《生化危机》啊！

人以群聚

维嘉

我是上海sakray的BTBTB...T，希望能认识一些喜爱RO的朋友。我的邮箱是xiaowei8462@yahoo.com.cn，有兴趣的朋友们M我。

陕西 李晨龙

我是《奇迹》的忠实玩家，希望找到志同道合的玩家笔友，一同切磋《奇迹》。我的通信地址是：陕西省宝鸡市岐山县蔡家坡陕九子校高一（3）班李晨龙收，邮编：722405。

xu5221403

我是《大话西游Ⅱ》爱好者，有志同道合者找我。QQ是102623221。

我给大软做广告

晶合后院 心田明男

职员（电话）：老板啊，我今天不能去上班了。

老板：怎么每个月的1号和15号，你都和我说同样的话！这次又是什么借口？

职员：我要在家给蚂蚁劝架！

老板：狂晕！

画外音：

其实，你找任何借口留在家中，目的，只是为了看你的《大众软件》。



本期特别评论员（[头像]）：苍茫

留言板

硬件DIY省钱N招

云南 龙芯

那天在聊天室里，众人哭穷，于是互相交换省钱妙计，记之如下：

1.我的CPU是我用一个电容一个电容焊接起来的！好大一坨啊……哈哈哈！

2.楼上的很厉害，可怜我昨天费了一个晚上的工夫才用小刀在我的硬盘上刻了一个操作系统，我要向大家学习啊！

3.吹吧，吹牛不上税……我昨天把我家的那台老式电视拆了，七拼八凑变成了一块GF4 Ti4800的显卡，赚了……

4.这算什么，刚才我边吃苹果边上网，忽然就死机了，重启一下就发现操作系统变成了MAC OS。

5.我穷，买不起计算机，现在只能拿这个5块钱买的计算器改成计算机上网。缺点是屏幕小，但是原来的计算器是太阳能的，我保留了这个功能。穷啊，将就吧。

6..各位真是强人啊，我只是把电视遥控器加了个摄像头当新款手机凑合着用。

7.这里的帖子实在太大，每次打开都快死机。看来内存不足。虽然现在内存便宜，但是我穷啊，还只用128M的。我琢磨了半天，发现一个好办法，我把内存反过来插。嘿，"嘀"的一声自检通过，内存变成了821M的啦。

[评论员]：这有什么，我来杂志社以后就用上24"的SONY WE900显示器了。这显示器还是编辑部全体升级高架投影仪时剩下的。



插图 宋洋

随便聊聊吧

大众软件社区——晶合后院（CLUB.POPSOFT.COM.CN）欢迎你！在后院，你会遇到志趣相投的朋友，与大软编辑零距离接触！

“晶合魔兽战队”[JH]招新中！

阻击魔兽，晶合当先。CGA中，再展雄风。

晶合魔兽战队介绍（二）

资料提供：［JH］Alvin_ORCer



[JH]bigheadfish

姓名揄扬，男，现年21岁，武汉人；QQ150034332，昵称“寂寞的胖鱼头”；战队副队长，现阶段在澳大利亚留学，是战队唯一的一个随机选手（有很多菜鸟都是随机选手，但是你不要以为他是一个菜鸟。从他的战网ID来看，你就完全可以明白一个变态狂人是怎么打出来的，每个种族都有超过80%的胜率），等级20级（新号，菜鸟小心了）。

[JH]Redsnow

姓名王世雄，男，现年14岁，北京人；QQ188315764，昵称“红雪”；战队里年龄比较小的人，但小不能代表他的技术不好。出色的战术弥补了他操作上的失误，主打UN，虽然暂时还不是一线队员，但现阶段是战队最有希望成为一线队员的人，所以一线队员都在对他进行秘密培训，相信很快能让人对他刮目相看。亚洲等级20级。

[JH]Luotuo_008

姓名周波，男，现年21岁，湖南人；QQ1271621，昵称“骆驼”；重量级的人物，主打种族ORC和UN，是战队公认的两大种族高手，曾经在一场KOF比赛中一人打下对方5名队员，成为战队公认的魔兽狂人。现在虽然已有工作，但对魔兽仍然狂热至极，是战队的元老级人物，也是战队的大功臣之一。由于工作无法在BN打排名，但没有排名的高手多的是，他就是其中一个。

谈谈你认为最经典的RPG游戏对白

发问 迪马

要求：说明游戏（只能是RPG类，机种不限）；还有说明当时的场景（说明白就行）；当然，还有说话者了。

迪马

我先说吧。也许曾经遇上过很多的经典对白，但是都很难想起来了……不过，《生化危机2》中有一个场景我还记得：

主人公里昂在克莱尔决定自己寻找逃生的路，而艾达又不肯跟他合作的时候，耸耸肩膀说了这么一句：怎么就是没有女人肯听我的话呢？……

：因为这年头女人太贵……动辄就是千金啊……谁肯听你的话……

枯叶蝴蝶

仙剑中的沉思鬼：我应该先踏出左脚……还是先踏出右脚呢？

：生活中的迷茫人——我应该想，还是应该不想呢？

净罪

好像是古龙群侠也好像是天骄秦殇，记不太清楚了。一个NPC对主角说：你以为你的钱是从哪里来的，还不是在外面打动物卖钱得来的。

tr

老M见到我：You are too late。：D ~~~然后他还没笑完呢，我就要测验RP了。

：老编见到我“You are too old”……还带有金属面罩下的粗重的气息喷射……

风御洌焰

幽白里的冻矢：那么，杀了我。

藏马（超帅地闭上眼睛）：我拒绝。

：我也拒绝，我不想烧书或者折断游戏卡带。

笨小孩

《无冬之夜》。凡是有打不开的门就有“……老奶奶XXXXXX一脚踢到牙齿……”如果这个也算对白的话。

：林晓姐姐飞起一脚：“朝阳无影脚！”哎哟，我的脚趾甲……

说明

在《大众软件》2003年第10期本版所介绍的晶合电子竞技社目录中，JHBT战队为晶合联盟现阶段唯一CS战队；而JHCS战队则是由晶合后院诸多网友组织的战队，正在申请加入晶合联盟中。另外，晶合后院反恐版又成立了晶合菜鸟（JHCN）战队。祝这些晶合CS战队在平等友爱的竞技气氛中切磋技艺，增强实力，冲出后院，走向全国。



晶合后院的群众生活

娱乐，娱乐，还是娱乐

■晶合实验室 鼓楼

拿到新榜单挺高兴，因为喜欢的《仙境传说》终于进榜，虽然票数还少，但却将网游比例在榜单上的份额扩大到1/3。不过，仙境于我的意义却是终于找到一款能够投入的网游。起先试过《混乱冒险》、《石器时代》等，均告失败，只有仙境入住了。每日中午要进仙境中玩耍，直到硬盘莫名其妙罢工重新格式化为止。后来想想，这也许和办公室中一伙游戏达人春天疯玩仙境有关，周边狂热的气氛总比天花乱坠的广告更吸引人。人以群分，物以类聚，熟识的朋友都在那游戏中快活，我自然也会去参与。不过，我在仙境里并没找同事切磋商讨，也没加入大软RO公会。我就像个闲来无事的清客，在仙境里晃晃悠悠：不急不慢地打怪，不焦不躁地升级，有人搭碴就说上两句，没人理会也不无聊。总的来说，不是狂热的player，却真的用游戏调节了紧张工作。

所以，我从来不觉得游戏菜鸟有何可耻之处。游戏首要的功能是娱乐。娱乐当然有很多层次，从茶余饭后作为聊资放松神经混时间到制造花边放大事端吸引眼球等等。到了娱乐成为谋生手段或者生活目的，那这也就不是娱乐了。“游戏玩家”到了游戏媒体或者制作公司，就变成了“游戏从业人员”，不能再有玩游戏的肆意作为，甚至品评游戏也必须考虑此方彼方的态度，无法随心所欲。这本来是娱乐作为职业后应该的本来面目，但偏偏有些人不肯承认，非要给娱乐若干包装，加许多冠冕堂皇的形容词，搞得娱乐不伦不类。

前几日看动画片，日版的《封神演义》，整个儿只是取了封神演义的框架，单看二郎神侧骑牧羊犬般肥大的哮天犬，就觉无比耳目一新，狂笑不已。日本人善于演化，《西游记》能做成西部牛仔剧。另类就是另类，不是穿着明朝衣服却说21世纪词汇，所以他们的娱乐看上去起码赏心悦目。当然，是我看见的那部分。

我很害怕电视剧为了逗人笑编造的那些离奇情节和时髦词汇，更害怕游戏为了吸引鼠标所列出的种种广告。因为游戏比电视剧更具有谋杀力——电视剧可以买得全套影碟先看结尾，看完了也就完了，游戏却是要费尽无数心力才可达到通关。网游更是无底深渊，爱上不能自拔的大有人在。

对网游很多玩家颇有微词，甚至要呼吁“单机游戏回来吧”。《刀剑封魔录》的上榜无疑是这种声音的加强。精心调配不同组合的功夫技连击，每一次发招都将对手置于不能还手之绝地，游戏的战斗场面绚丽而紧张。暗黑类型的RPG游戏，本来就该追求这种“99斩的快感”，玩游戏图的还不就是那一个“爽”字。

看高手试玩《刀剑封魔录》，不知怎么会想到《Matrix》。这部大作的第一集骇世惊俗，既有强烈视觉冲击的娱乐性，又有冲破传统思维的深刻内涵，可谓达到娱乐的最高境界。可是到了第2集，娱乐性显然就占了上风，至于由此改编的游戏，不过是将娱乐改换形式，让商家的进帐再翻上一翻。娱乐当然不是错事，在这个消费时代娱乐是一种商品，我们付钱消费，因而我们有权要求——比如游戏的娱乐性更多一些，性价比更合理一些，商家的虚假广告更少一些……

有读者写信来诉说“现在对于游戏是越来越不感冒了，网游更是充满了铜臭的味道。对于各大厂商动辄拿女性人体来做网游宣传的广告更是让人嗤之以鼻。不过韩国已经推出了成人网游，也就实在不好再说些什么了。黑格尔说过：‘存在就是合理’，而在我看来，‘有需求就会有市场’，色情业不也是一项产业嘛……”又有信来声讨“岂止网游广告，但凡与娱乐沾边的话题中，几个不‘色’？”话虽偏激，但也有几分道理。是不是娱乐就必须带色？这问题很像我问同事的那一个问题：是不是游戏中就一定要通关、一定要升级、一定要比别人强？同事对我的问题嗤之以鼻，反问我游戏的意义何在？我说，不就是娱乐嘛，开心就好，沉溺不必。如果游戏变成了强迫症，要夜翻校园之墙去网吧奋战，或者节衣缩食甚至勒索钱财买点卡，那不叫娱乐，那叫玩命。P

编辑部推荐游戏榜

明天要你玩什么？

游戏名称	主要推荐理由
鬼武者	移植自PS的大作；金城武的扮像，CAPCOM的功夫；对机器配置要求很高。
圣战群英传Ⅱ	简体中文版；类似“英雄无敌”系列的回合制策略游戏。
天下霸图	融合中国传统武侠文化的经营游戏。
闪电战	各个兵种单位之间的配合被强调到极致，难度很大。
童话	画面漂亮的网络游戏；可以自动挂机。

龙虎榜——我正在玩的游戏

1. 半条命——反恐精英 ○
票数：1066 制作：SIERRA 发行日期：2001年 国内代理：奥美

2. 仙剑奇侠传二 ○
票数：861 制作：大宇 发行日期：2003年 国内代理：寰宇之星

3. 魔兽争霸Ⅲ——混乱之治 ↑
票数：657 制作：BLIZZARD 发行日期：2002年 国内代理：奥美

游戏	票数	制作	发行日期	国内代理	趋势
星际争霸	604	BLIZZARD	1998年	奥美	↑
暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王	563	BLIZZARD	2001年	奥美	↓
传奇	353	ACTOZSOFT	2001年	盛大网络	↑
奇迹（MU）	291	Webzen	2002年	第九城市	↑
轩辕剑叁外传——天之痕	290	大宇	2000年	育碧软件	↓
仙剑奇侠传	276	大宇	1995年	晶合时代	↑
魔力宝贝	241	艾尼克斯	2002年	网星艾尼克斯	↑
轩辕剑肆	225	大宇	2002年	寰宇之星	↓
FIFA2002	191	EA	2001年	美国艺电	↑
新仙剑奇侠传	180	大宇	2001年	中青旅创先	↓
英雄无敌Ⅳ	164	3DO	2002年	第三波软件	↑
刀剑封魔录	155	像素软件	2003年	兰德数码科技	NEW
极品飞车——闪电追踪2	152	美国艺电	2002年	美国艺电	○
仙境传说（RO）	149	Gravity	2003年	智冠科技	NEW
流星蝴蝶剑.net	147	昱泉国际	2002年	晶合时代	↑
疯狂坦克2	144	CCR&GV株式公司	2002年	盛大网络	↓
秦殇	126	目标软件	2002年	第三波软件	↓

TOPTEN手机投票启事
轻松投票选择游戏
赢取每月精彩奖品

为方便广大游戏爱好者投票，省却买邮票、信封以及寄信的麻烦，TOPTEN“我正在玩的游戏”自本期开始设立手机短消息投票。参加投票的游戏见读者调查表背面，如果要给没有编码的游戏投票，请直接输入游戏名字。

短消息格式为：TP（空格）选择的游戏代码。
发送特服号136066050即可。

手机投票费用为每条短消息1元。我们将从每期投票者中抽取幸运者，为幸运投票者准备的礼物包括闪存、游戏点卡、游戏玩偶等。
如需更多精彩服务，请发送0到1630。

2003年6月幸运读者

河北 陈刚	辽宁 张程
四川 徐风春	湖北 吴翔
山东 郑雷	江苏 刘懿博
重庆 段宇	安徽 刘洋
云南 林森	甘肃 陈金

奖品为北京欢乐亿派科技有限公司出品的游戏《抗日——血战缅甸》。

本期游戏榜单信选和网选截止日为2003年6月15日。
网选地址：Topten.popsoft.com.cn/topten/default.htm

再见，昨天的纪录

GOOD BYE



一切皆有可能















CIMO世模

北京世模科技有限责任公司

BEIJING CIMO TECHNOLOGY CO., LTD

盛世新张 共铸辉煌

恭贺北京世模科技有限责任公司成立

（以下排名不分先后）

上海新浪乐谷信息技术有限公司
上海盛大网络发展有限公司
上海久诚信息技术有限公司
北京游戏橘子数位科技有限公司
北京天人互动软件技术有限公司
北京新天地互动多媒体技术有限公司
上海育碧软件有限公司
上海光通数码娱乐
奥美电子（武汉）有限公司
金山数字娱乐公司
智冠电子（北京）有限公司
北京华义联合软件开发有限公司
大宇资讯软星科技（北京）有限公司
网星史克威尔艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
寰宇之星软件有限公司
目标软件（北京）有限公司
第三波软件（北京）有限公司
中青旅创格科技有限公司
北京联众电脑技术有限责任公司
北京北极冰科技发展有限公司
北京娱动工场数码科技有限公司
北京易网通科技发展有限公司
中广亚广播信息网络有限公司
成都欢乐数码信息技术有限公司
北京高嘉科技有限公司

中国电信
中国网通
中国移动
中国联通
上海热线
天府热线
北京晶合时代软件技术有限公司
北京连邦软件股份有限公司
北京骏网联合科技有限公司
炎黄新星（集团）公司

《大众软件》杂志
《大众游戏》杂志
《家用电脑与游戏》杂志
《电脑游戏攻略》杂志
《软件与光盘》杂志
《电脑商情报游戏天地》杂志
《Gamespot 游戏基地》杂志
《互动软件》杂志
《E-play 电脑游戏新干线》杂志
新浪游戏频道
网易游戏频道
17173 网游天下
Sa 天使在线
骄阳游戏网
天府热线游戏中心


LightFrame™
数字显亮

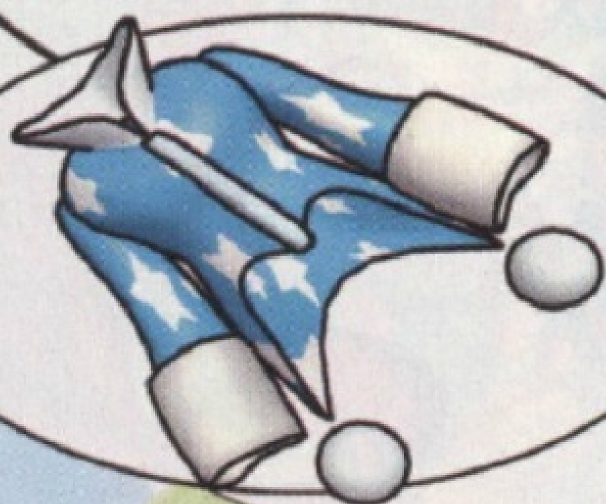



AEC
奥美电子
www.aomeisoft.com
荣誉出品


天堂
ONLINE


坦克宝贝
www.tankbb.com

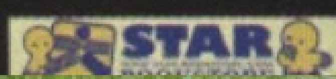
500万种纸娃娃变
装系统，任你挑！

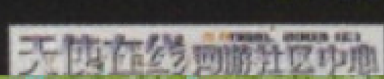




自己的宝贝自己装扮
明天穿戴什么好？







邮发代号：82-726

ISSN1007-0060
刊号：CN11-3751/TN